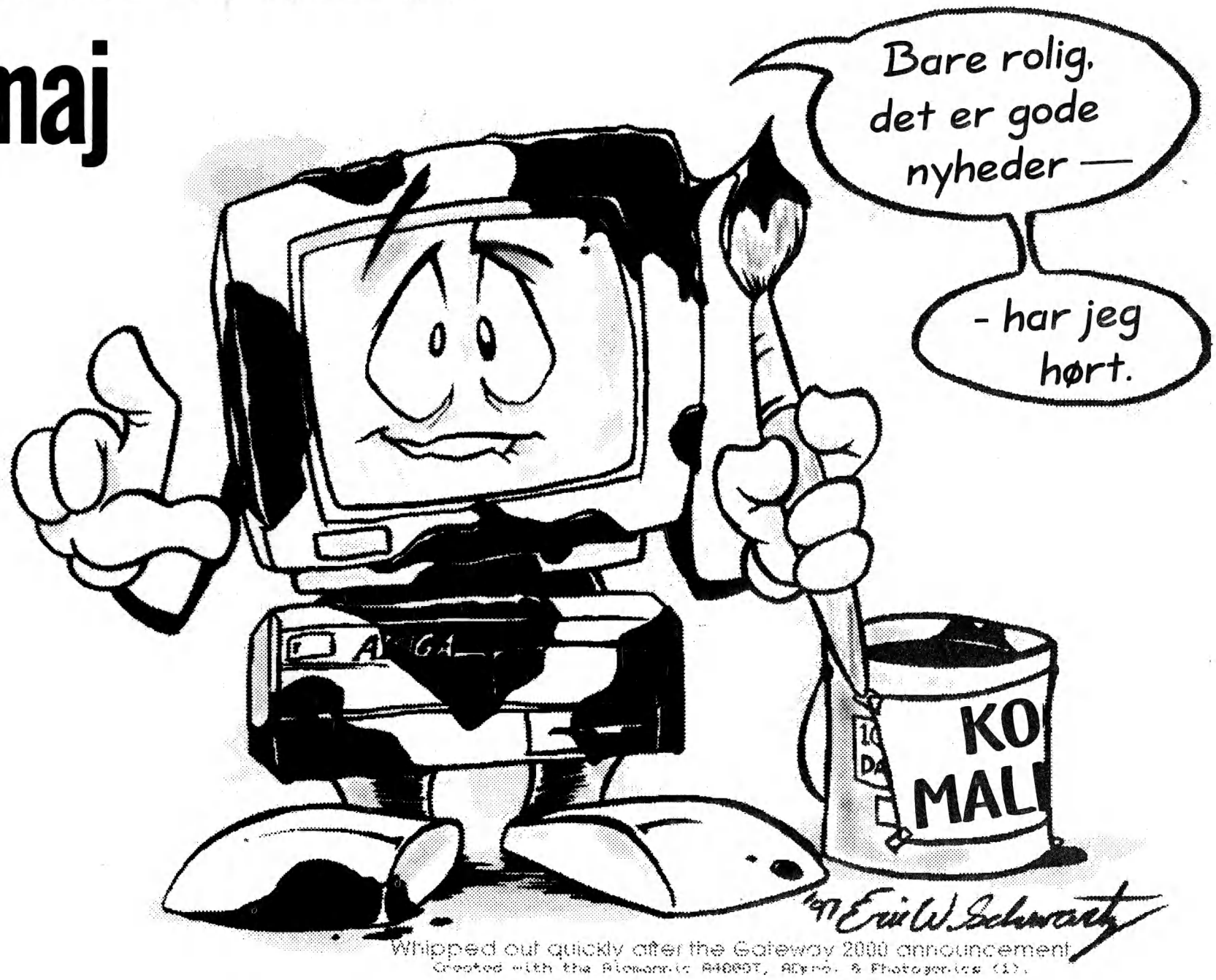
AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 5/97 2. årgang 15. maj–19. jun Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Symposium-Mekka '97

PowerPC'ernes 1. maj



Vi har set på:

AirMail 4.2 • MCP 1.21 • Madhouse 2.5

I S S N 1396-8432
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Aminet 18, Alien Breed-Editoren, Shell-kursus, Internet-kursus og meget mere...

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

TLF: 59444470
FAX: 59444270

DIVERSE PRODUKTER:

Personal Paint 7.0	299,-
ImageVision REL 1	299,-
ScanDoubler A4000	1595,-
Super Buster 11	299,-
Budda IDE controller op til 6 IDE	699,-
CatWeasel Disk-controller	599,--

VILLAGE TRONIC

Picasso IV	3695,-
Picasso II RTG 2 mb - sec. hand	995,-
Ariadne Netkort	1595,-
Ariadne Netkort + AmiTCP	*2095,-*
Pablo Video-encoder	699,-
Cobra 68030/40	1499,-
Mainactor Proff.	1499,-
Mainactor Broadcast	499,-
Image FX	1499,-
Ami/TCP	699,-

DIGITAL PHASE 5

CyberVision 3D - 4 mb	2595,-
CyberStorm MKII 68060/50 Mhz	5695,-
CyberStorm MKII 68040/40 Mhz	3195,-
CyberStorm MKII SCSI-Contr.	995,-
Blizzard 1230/50 Mhz IV	1795,-
Blizzard 1260/50 Mhz	4695,-
Blizzard 1240/40 Mhz	2695,-
Blizzard SCSI-kit	995,-
PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC	5995,-
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC	6995,-
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC	7995,-
PPC - kort A1200 - 603e 120 Mhz	2995,-

CYBERVISION 3D - 4MB

2495,-

MicroNik Towers

Vi gør opmærksom på at Infitivtowers skal købes en ekstra „hat" til processorkort.

Infinitiv Towers er i plastic.

A1200:	
Infinitiv Z0 Tower komplet	1795,-
Infinitiv Z1 Tower komplet	2995,-
Infinitiv Z2 Tower komplet	3695,-
Infinitiv Z3 Tower komplet	5495,-
The Epic Experience A1330	9995,-
A4000:	
Classic Tower ISA	3195,-
Classic Tower PCI	3895,-
Classic Tower PCI - Sort lak	3895,-
PS 230 Watt	595,-
PS 250 Watt	795,-

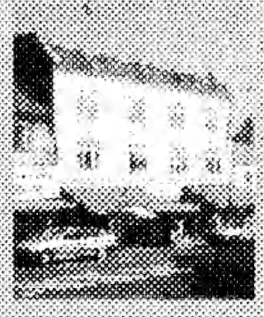
BUDDA

- Indbygget 3 IDE porte med op til 6 IDE
- Software skrevet af Oliver Kastl (IDE-fix)
- Enhanced IDE
- Autoboot capability
- CD- changer software indbygget
- Harddisk Autopark
- Z2

699,-

RODEKASSEN!

Kig i vores rodekasse på www.epic.dk, der ligger alt vi sælger som demo/returvarer osv.



Ahlgade 55, 3
4300 Holbæk
www.epic.dk
info@epic.dk

The copenhagen Party

fra d. 29/6 - 6/7 97

præmier for over 150.000,-

en hel uges sjov i København

Masser af aktiviteter: Konkurrencer - Surprise konkurrencer - Stage performance - Valhalla - Virtual Reality room
2 movie room - Disco - Præsentation af nyt hardware - Salgsstande fra hovedsponsorer.
Derudover er der: STORskærm - Surround sound - Kiosker - Cafeteria - Sleepover H/D - Safetyroom (til dit udstyr)
Gode muligheder for at tage på stranden (10 min.) - Tivoli ca. 15 min. m.v.

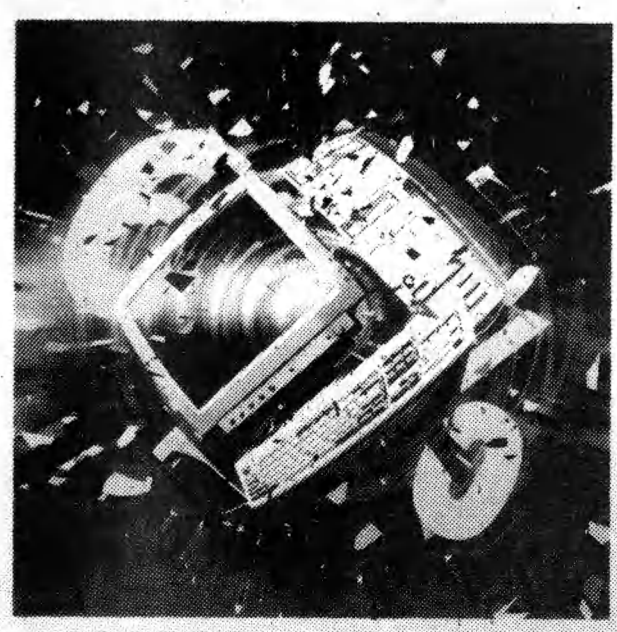
Netværk PC/Amigalink

Konkurrencer

PC/Amiga Sponsordemo
PC/Amiga 4 channel tracker
PC/Amiga multichannel tracker
PC/Amiga 3D demo
PC/Amiga GFX
Diverse surprise konkurrencer bl.a.: Quake

Internet - Netgames

Billetsalg: Billetnet (alle landets posthuse) eller Hotline tlf. 44 92 93 77, fra kl. 11-23
Sceneplads: 350,- · Balkonplads: 300,- · Værelse (max 10 pers.): 1.500,-



MMX intel inside pentium

Commodore

CtrlSOFT
Køb & Salg af hardware/software
Tlf. 35 26 30 43

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Martin Halberg
Morten Skov
Peter Jørgensen
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.2
Epson EPL-5500

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService Aps.

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

~

Forsiden
Erik W. Schwartz er vist blevet inspireret af Gateway 2000's berømte "ko-kasser"...

Leder

Ja, så er vi på banen igen med vores andet nummer i landets kiosker og vi kan så småt begynde at mærke at der er kommet nye læsere til i form af breve og telefonopkald og det er såmænd også godt nok. Men jeg vil godt lige understrege et par ting omkring forholdene som Amiga Advis bliver til under, da vi også er begyndt at modtage breve fra nye læsere der vurderer os ud fra en helt professionel vinkel.

Amiga Advis er et blad der laves af et fast hold på 3 personer samt en række skribenter. Vi har allesammen arbejde ved siden af, da et dansk Amiga-blad ikke er en guldgrube og når der ikke er nogen form for løn, husleje osv. i det, kan det lige løbe rundt.

Dea Media der står som udgiver er ikke et eller andet stort mediefirma, men udgiver sådan set kun Amiga Advis. Så om vi snakker om AA eller Dea Media er det to sider af samme sag. Vi håber dog at komme igang med lidt Amiga-hæfte produktion på et tidspunkt.

Kort fortalt så laves AA under hobbyforhold selv om arbejdet med det efterhånden er ved at ligne et rigtig arbejde. Her tænker jeg på den tid der går med at lave det. Personligt har jeg ikke megen fritid tilbage, og her skal man tage med at een ting er at lave bladet, men der er også et kundekartotek der hele tiden skal være i orden. Kontakt til forretninger, skribenter, læsere, distribution og derudover samler vi selv bladet, indhenter og skriver div. nyheder. Programmer skal skaffes og sådan kan jeg blive ved i lang tid. Under disse forhold bliver AA til.

Ved siden af prøver vi også at lave lidt fremadrettet arbejde for Amiga'en. F.eks. mens dette blad blev lavet færdigt, har vi samlet noget Amiga-Info materiale som skal bruges til Troldspejlet, da de her i sommerferien bl.a. vil genoverveje om Amiga-spil o.l. igen skal tages med ind i deres program. Dette har naturligvis ikke noget med fremstillingen af Amiga Advis at gøre, men i mine øjne et meget vigtig område og hvis vi ikke går ind og hjælper til der, hvem skulle så?

Hvorfor nu alt det her "vi har det så svært"-halløj? Her vil jeg meget kraftigt understrege at det ikke er fordi vi søger medlidenhed for vi har jo selv valgt at lave dette blad. Nej, hvad jeg fisker efter er noget mere konstruktivitet. F.eks. skriver éen: "Hvad med at lave nogle artikler om hvad Amiga'en bruges til". Idéen er jo god nok, ingen tvivl om det, men af gode grunde kan vi ikke kende alle de steder hvor Amiga'en bruges til den slags e.l. Så i stedet for kun at sige hvad I vil have, er I mere end velkomne til at tage skeen i den anden hånd og selv finde et sted hvor den bruges, lave en artikel og sende den til os.

Det samme gælder på andre områder. Har du en ide så efterforsk den og kom med den. Nu er det vist blevet tid til at jeg byder Peter Jørgensen velkommen til, som skribent. Peter vil de næste numre hjælpe alle Aliens-elskere igennem kunsten at lave sin egen 3D-verden.

Sidst, men ikke mindst, en efterlysning:

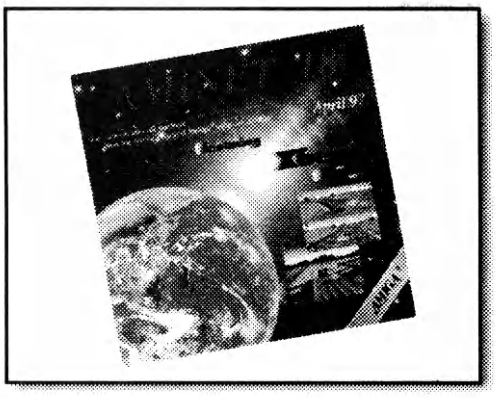
P.t. er der ikke nogen af os som arbejder med Amiga Advis der er grafikere, så ligger du inde med nogler flotte billeder du bestemt mener er lige i vinkel til at blive brugt som forsidebillede er du meget velkommen til at sende det/dem til os.

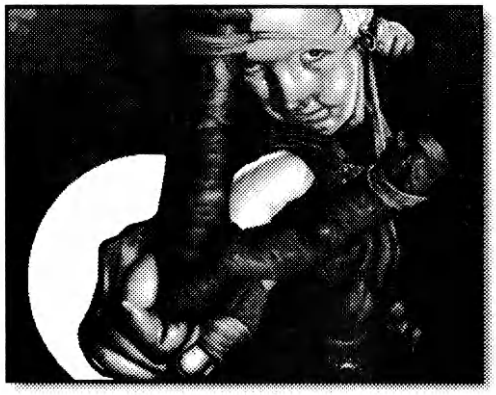
jan

Indhold

8

Aminet CD nr. 18 er kommet på gaden og vi har set hvad den kan byde på.



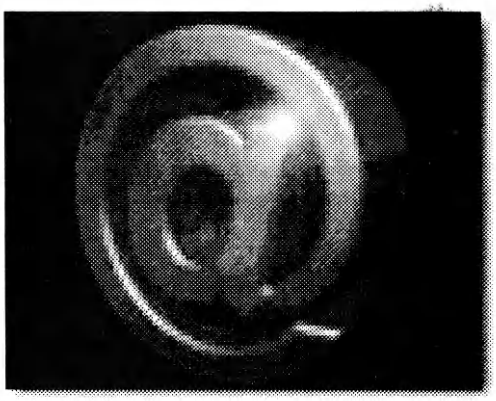


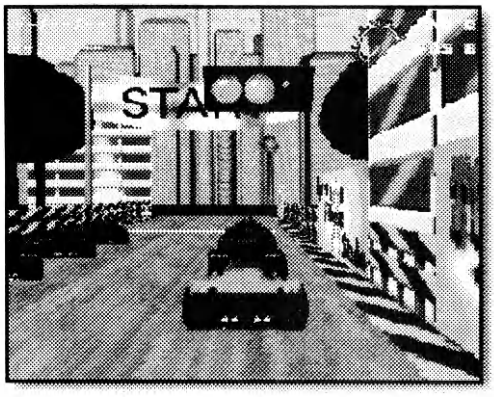
12

Vi har været til fest i Tyskland, nærmere bestemt Symposium-Mekka '97. Her ses 2.-pladsen fra grafik-konkurrencen.

20

Denne måned står næsten i snabel-a'ets tegn, f.eks. har vi en anmeldelse af programmet AirMail.





32

I mangel af spil-anmeldelser har vi denne gang kastet et blik på hvad der er udkommet og hvad der er på vej.

AKTUELT

8 Aminet 18
11 Amiga'ens overtagelse
10 PowerPC'ernes 1. maj
12 Symposium-Mekka '97

ANMELDELSER

14 MCP 1.21 (multi commodity)
18 Madhouse 2.5 (screen saver)
20 AirMail 4.2 (E-mail program)
24 Mission: Trashcan på WB

KURSER

22 Helt ud på Internet
26 Hvorfor lære Shell?

SPIL

31 Fup, Flid & Snyd
32 Spil-opdatering
34 AB3DII-TKG Editoren

ANDET

29 Amiga'en som arbejdsplads
30 Internet via E-Mail
36 Post-kassen

ANNONCER*)

2 Epic Data
3 The Copenhagen Party
9 Kiwi Multimedia
21 Amiga Soft
37 Scanteam
40 Betafon

*) Kun helsides-annoncer er angivet.

Amiga'en i troldspejlet

Når Troldspejlet går i luften til efteråret vil Pixels igen være en fast del af deres programpunkter.

Pixels er navnet på deres præsentation af seernes indsendte billeder og animationer. Så fat tegneprogrammet og vis hvad Amiga'en duer til.

Reglerne er simple:

Animationerne og billederne skal være 100% egen produktion. Dvs. ikke noget med helt eller delvist at tage noget fra en film e.l.

Produktionen kan indleveres på disk, CD-Rom eller på en VHS video-kassette. Derudover skal man huske at skrive sit navn, adresse, alder samt hvilket program det er lavet i.

Hele herligheden skal sendes til:

Pixels, Troldspejlet
Danmarks Radio
2860 Søborg

Man vil også fra Troldspejlet's side overveje om Amiga-spil igen skal anmeldes sammen deres andre spilanmeldelser når de starter op igen.

Dette er kommet i stand ved Jonas Elgaard's hjælp og formodentligt på foranledning af de andre der har skrevet ind til dem og fortalt dem at Amiga'en skam lever.

Vi hjælper så med noget informationsmateriale om udgivne og kommende titler til Amiga'en som bl.a. skal bruges til deres vurdering af Amiga'en engang til sommer.

Så når i nu henvender jer til dem om mere information omkring deres Pixels, så nævn lige hvilken computer I har!

Troldspejlet's e-post adresse:
troldspejlet@dr.dk □

Ny udgave af AWeb-II på vej

AmiTrix Development annoncerer at de snart er klar med en ny udgave af programmet AWeb-II v3.0. Programmet vil have den samme brugergrænseflade som tidligere, men underneden er programmet næsten helt nyediteret.

Der er fuld understøttelse af frames, table backgrounds og endnu flere html-faciliteter. Brugerknapper er fuldt konfigurerbare og sider som vises i browseren kan hentes ind i en editor for editering. Programmet har også omfattende ARexx-understøttelse.

Udgivelsesdatoen er sat til udgangen af maj og programmet kan erhverves for ca. $ 50,- plus forsendelse. For ejere af version 3.0 kan en opgradering erhverves for $ 25,- plus forsendelse.

Adressen er:
AmiTrix Development
5312 - 47 Street
Beaumont, Alberta, T4X 1H9, Canada
Tlf. og FAX: 1 + 403-929-8459
E-Mail: ***sales@amitrix.com*** el. ***support@amitrix.com*** □

300 MHz PowerPC 603e

Den 4. april annoncerede Motorola at de nu havde sendt nye og hurtigere PowerPC 603e-processorer på gaden, nærmere bestemt en 250 MHz, en 275 MHz og sidst men ikke mindst en 300 MHz 603e-processer på gaden.

Ifølge Motorola har dette bragt dem helt i front når det gælder billige hurtige lav enegi RISC og så påpeger de at det vil komme til at betyde at Apple's nye PowerBook 3400 skulle blive den hurtigste notebook, men om det så også betyder at phase5 kommer med hurtigere PowerPC-kort til A1200 forlyder der ikke noget om, endnu da.

Motorola forventer meget af disse nye 603e-processorer og lad os håbe de får ret, for jo flere af dem de sælger jo billigere bliver de. □

CD-Rewriteable fra Yamaha

Yamaha annoncerer at de i juni vil begynde at sælge nogle nye CD-ROM drev der på baggrund af en faseomlægning i overfladen af CD-erne kan overskrives igen og igen.

Siden 1990 har 2x-record drev været i handelen, men fra denne sommer vil 4x-record/6x-read drev være tilgængelige. I første omgang dog kun Atapi.

For priser og øvrige oplysninger, kontakt: ***http://www.yamahayst.com*** □

Mayland bliver til DayWatch

I Amiga Advis nr. 5/96 bragte vi en anmeldelse af et danskproduceret kalenderprogram ved navn Mayland, men flere har sikkert tænk om ikke Mayland er en større kalender-udgiver, og jo – det er det.

Efter at det er kommet dem for øre at der er én der har brugt deres gode navn og rygte har de kontaktet Allan (programmøren) og bedt ham om at ændre navn – på programmet, altså – og det er så sket.

Så fra nu af hedder programmet ***DayWatch*** og ikke Mayland.

Skulle du nu efter at have læst dette side med en følelse af at et kalenderprogram er lige det du mangler så kan Allan kontaktes på e-post adresse:

Duff@DIKU.DK eller du kan besøge hans hjemmeside på adresse:

http://www.DIKU.dk/students/duff/ □

AHI Audio System v4.0

Amiga Audio System version 4.0 har Martin Blom nu annonceret til salg. Programmet er for alle mulige indstillinger af lyd-valgmuligheder på lydkort og selvfølgelig også for Amiga'ernes indbyggede lydchips. DraCo-brugere kan imidlertid også drage nytte af programmet.

Der er mulighed for at emulere 128 kanalers lydmix og med mixe-frekvenser op til 96 kHz. Programmet lover at være for lyden hvad CyberGraphX er for billederne.

Understøttede lydkort: Aura, Delfina DSP, DraCo Motion, Prelude, Toccata og WaveTools.

Programmet kan kvit og frit hentes på:

http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html og Martin kontaktes på

lcs@lysator.liu.se □

Imagine v6.0

Impulse har endnu ikke udsendt deres Imagine version 6.0, men tilbyder ikke desto mindre en opgradering til denne version på forskud.

For $ 100,- vil man kunne erhverve v5.0 med referencemanualen "Dare to Imagine", samt en tillægs-manual. Med dette program købt og betalt vil man kunne erhverve en opgradering til v6.0 for yderligere $ 100,- plus forsendelse, forstås. Bestilling kan ske til:

Impulse Inc.
8416 Xerxes Ave N.
Brooklyn Park MN. 55444
USA
Tlf.: 001 612-425-0557 Fax: 001 612-425-0701
sales@coolfun.com

Spørgsmål/yderligere oplysninger om Imagine: ***larry@coolfun.com*** eller ***http://www.coolfun.com/amiga.htm***

Gratis download af v4.0: ***http://www.coolfun.com/amiga/amgademo.zip*** □

Myst, den første i en række

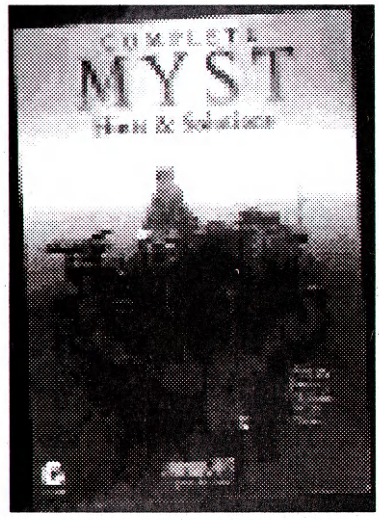
For et par numre siden oplyste vi at ClickBOOM var gået igang med at konvertere Myst til Amiga'en og minsanten om de ikke lover flere konverteringer af de større spil fra PC'eren og div. konsoller (Nintendo, Sony Playstations o.l.).

Derfor har de opsat et barometer over hvilket spil folket ønsker konverteret til Amiga hvorpå man så kan stemme på sine favoritter. Kan det blive mere spændene?

Det eneste man skal gøre er at gå ind på ClickBOOM's hjemmeside (***www.clickboom.com***), clickboom'e sig ind på deres afstemningsafdeling og afgive sine 3 stemmer. Arhh, kun e-post: Send dine stemmer ind på ***info@clickboom.com***.

Meningen med dette afstemningsbarometer er at så kan de se hvilke konverteringer de skal kaste sig over efter Myst, såfremt de kan få lov.

Så nu er det op til os at fortælle ClickBOOM hvilke spil det er vi vil have. □



AMINET 18

■ *Af Anders Drejer*

Da jeg modtog Aminet 18 CD'en var der noget der lige skulle undersøges, for som nogen måske kan huske, så udkom den forrige Aminet CD lige en postgang for tidligt til at få alle grafik-demo'er og musikmoduler fra The Party 96 med.
MEN – det utænkelige er sket – redaktionen på Aminet CD'erne har valgt IKKE at medtage materialet fra The Party 96 (ca. 150Mb). De har dog fundet plads til en Wild-Demo på 37Mb (ikke fra TP96) som kræver at man selv har programmet Scala for at kunne afvikle den – interessant prioritering. Nå, men de lover dog at det (måske) kommer med på Aminet Set 5 CD'en.

XTreme Racing

Som det er sædvane er der et kommercielt program i fuld version på CD'en og denne gang er det et spil – nemlig XTreme Racing. Som navnet antyder er der tale om et bil-spil, men det er dog ikke "bare" et bilspil. I XTreme Racing kan man nemlig benytte sig af forskellige våben for at komme genstridige modstandere til livs. Spillet kan installeres på harddisk og har desuden en seriel link option så man kan koble to Amiga'er sammen, og det giver spillet en helt ny dimension.

ScannerSoftWare

De fleste har jo nok bemærket at det flyder med billige A4 flatbed-scannere rundt omkring i computerforretningerne, men som det er tilfældet med printere og flere andre eksterne enheder så kræver det en driver for at få skidtet til at virke. Indtil for ganske kort tid siden har det kun været muligt at få Amiga-drivere til de dyre scannere (Epson og HP). Derudover har man i det sidste års tid kunnet købe ScanQuix som har drivere til flere modeller, også til nogen i den lidt billigere prisklasse, men selve driversoftwaren koster omkring 700,-. Men nu er der håb forude for der kommer flere og flere shareware-drivere på Aminettet og der ligger da også en på Aminet 18, nemlig ScanTek 2.9 som skulle kunne styre MicroTek, Highscreen og Mustek scannere.

Man skal dog ikke glemme at langt de fleste scannere kræver et SCSI-interface (som f.eks. Squirrel til A600/1200).

Andre folks WorkBench

Aminet CD'erne indeholder altid en samling Workbench screenshot's fra folk som synes at deres Workbench er så flot at vi andre også skal have mulighed for at se dem. Og som sædvanligt er der er nogle meget flotte ind imellem, men hvis man har et grafik-kort med 4Mb RAM på, så har man jo også lidt bedre muligheder end "os andre" for at lave noget med flotte baggrundsbilleder i mange farver og i høje opløsninger. Ak ja...

Eet af Jason's billeder. – Ka' du kende dem?

Jason Jordache – Amiga'ens Picasso

Læsere af Amiga Format og Amiga Shopper vil sikkert kunne nikke genkendende til navnet Jason Jordache. Han har i nogle år leveret grafik til de to blade og i de sidste numre af Amiga Format har han haft sin egen side med tips til grafikfolket. Jason's stil er lidt anderledes end man måske er vandt til, men kan man lide den ligger der en stor samling (ca. 100) af hans billeder på Aminet 18.

Dem skal man ha'

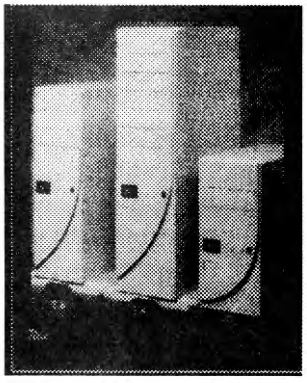
Til MUI-brugerne er der godt nyt – version 3.8 ligger nemlig på Aminet 18 ligesom den nyeste version af VirusZ (v.1.36) og ReqTools (v.2.9a). Og så kan man jo afslutningsvis tage et parti skak med VChess v4.1.

Aminet 18 var stillet til rådighed af Amiga Soft. □

Kiwi Multimedia

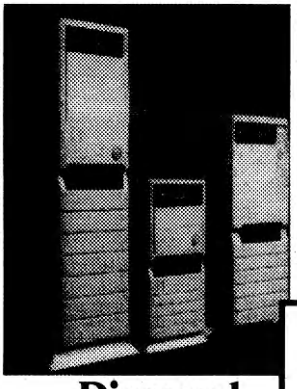
Ring og få tilsendt vores nye katalog

Amiga Towers fra Eagles



Comet

Gold

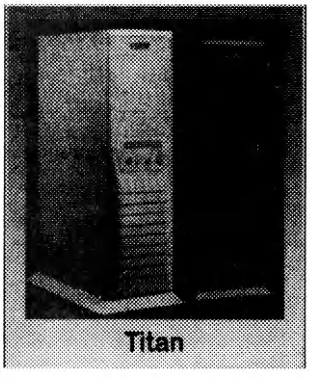


Diamond

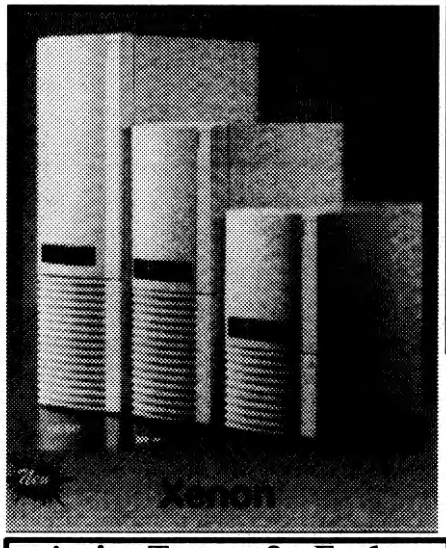
Amiga Computere

Amiga 1200	ring !
Amiga 1200 TE	4.895
Amiga 4000T	18.995
Amiga 4000TE	11.995

Siamese System
Kør PC software på din Amiga.
Læs mere om det I Amiga Advis nr 1.
Pris. 1.495



Titan



Xenon

Accerator kort til Amiga

CyberStorm 68060 MK II	5.495
CyberStorm 68040 40 Mhz	3.295
Blizzard 1260 50 Mhz.	4.795
Blizzard 1240T 40 MHz	2.695
GVP 68060 50 MHz+SCSI	7.995

Kommer snart !

PPC

Amiga 3000, 4000 & 4000T

PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC ring !
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC ring !
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC ring !

Amiga 1200

PPC - KORT 120 Mhz
ring !

Kabler

Keyboard forlænger kabel	99.00
Cybervision forlænger kabel	99.00
Printerkabel	79.00
Andre kabler	Ring !

Amiga Towers fra Eagle

Til Amiga 1200 & 2000 & 4000 & 4000TE

Titan	1.995
Xenon	2.100
Gold	1.950
Diamond	1.995

PC Keyboard Adapter for alle Amiga'er
Kr. 495 ved køb af Tower. Ellers Kr. 595

Harddisk Ring !
CD-Brænder Ring !
Dat streamer Ring
Printer Ring !
Genlock Ring !
Amiga Software Ring !
Evt. Spørgsmål Ring !

Amiga Software

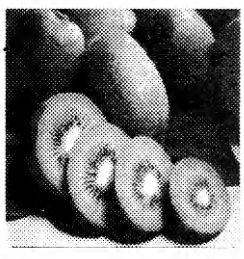
Monument Designer v2	1.995
Monument Designer Prof 3.0	2.995
Animage	1.195
Adorage	1.195
Scala MM 400	1.995
Turbo Print Prof.. 5	499
EMC Phase CD til prof. Videobrug	399

Grafik kort

CyberVision 64 3D 4 MB	2.595
Picasso IV 4 MB	3.675

Alle priser er i Dkr incl. moms.
Der ydes 1 års garanti på alle vore nye produkter. Forbehold for trykfejl og prisændringer.

Amiga 4000TE Nu kun Kr. 11.995



KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK-3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel 47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium Technique
Hvidovrevej 128, OPG 15, 1TV
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

PowerPC'ernes 1. maj

Amiga Advis følger intenst udviklingen af maskiner og operativsystemer som kan tænkes at skulle afløse Amiga med Mc680xx CISC processorerne og måske brillere med helt ny arkitektur. Men hvad af det der kan arbejde er endnu for usikkert til at der kan peges på en konkret udviklingslinie.

Konkurrencen skærpes

Det "gamle" Amiga-koncept produceres på fuld kraft af Quikpak og Eagle, og MacroSystem laver også maskiner der kan køre som Amiga (DraCo).

Men når interessen samles om PowerPC-processorerne snævres feltet noget ind til producenter et helt andet sted, nemlig til Tyskland og PIOS samt phase5.

Tidligere på året meddelte Be Inc. at de ville udtræde af maskinudviklingen af deres BeBOX-projekt og koncentrere sig om udviklingen af operativsystemet BeOS. Dette vil i forbindelse med tiltag fra PIOS have nogle konsekvenser.

PIOS har annonceret en maskine, KEENYA, til salg i fire versioner, men alle udstyret med MacOS og standard Office-pakken fra samme firma.

Dette projekt synes at have været hovedafkastet af deres PIOS-ONE-projekt. Dette er et projekt gående ud på at fremstille en generel maskine opbygget af moduler som kan adskilles og udskiftes efter behov. Maskinen skulle kunne bootes fra sin harddisk med diverse operativsystemer.

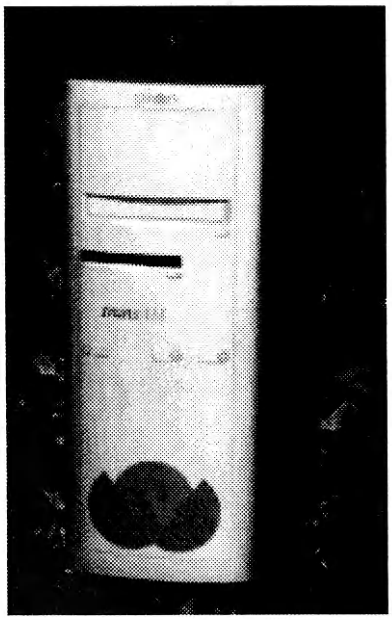
Maskinen består af et motherboard med diverse slots til perifere enheder såsom ekstra RAM, cache, grafik- og lydkort, tastatur-interface, muse-interface osv. På et CPU-kort sidder en chip som dirigerer dennes kommunikation med resten af maskinen samt hovedhukommelsen. Dette gør at der bliver utallige muligheder for "selvbygger"-konfiguration, men ud fra standard Wintel-komponenter. Dvs. at tastatur, mus, grafikkort, lydkort osv. er PC-like og derfor skal oversættes til og fra for at kunne bruges på en eventuel Amiga- eller Mac-side.

PIOS har tænkt at splitte projektet op i to, nemlig en transAM og en Maxxtrem for henholdsvis Amiga- og Mac-kompatibilitet.

Såkaldte Null-series devices, regulære betaversioner til udviklere kan rekvireres hos PIOS. Disse leveres med operativsystemerne:

- MacOS i PPCP/CHRP versionen
- BeOS som en forsmag i et Preview Release
- Linux i en PowerPC version samt
- pOS som udvikles af proDAD.

Den hidtige kritik af PIOS-projektet fra konkurrenternes side er gået på at det der hidtil har været vist på skærmene rundt om på forskellige shows har været fremvisninger, emulationer eller modeller af operativsystemerne som skulle kunne få maskinerne til at køre. Det påstås at det viste har været slide-

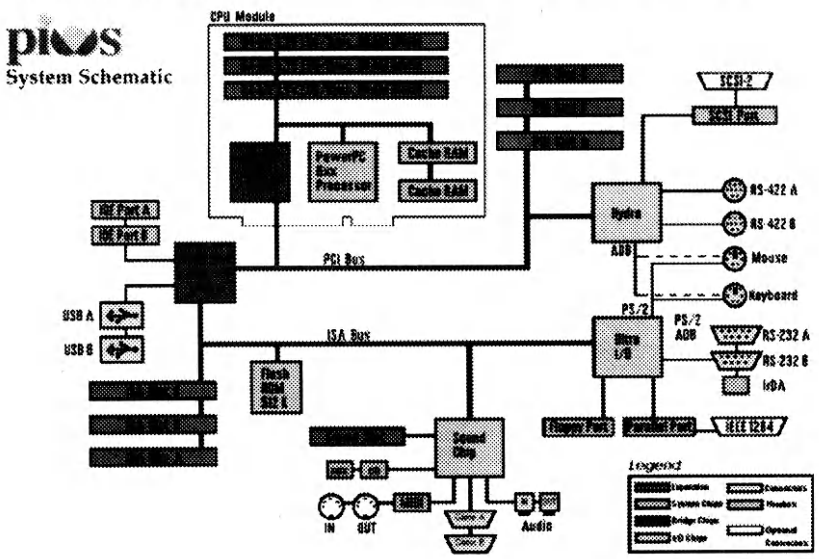


shows af intentioner, nærmere end funktionsdygtige maskiner.

Måske det skal tages med et gran salt og ikke lægges for meget i denne kritik idet den angiveligt stammer fra phase5 som med sit projekt A\Box'en er en heftig konkurrent.

Men ikke desto mindre har frustrationen hos phase5 over ikke at have et arbejdende operativsystem til rådighed, foranlediget dem til at skippe samarbejdet med andre, hvilket hovedsageligt var lagt an på proDAD som udvikler operativsystemet pOS.

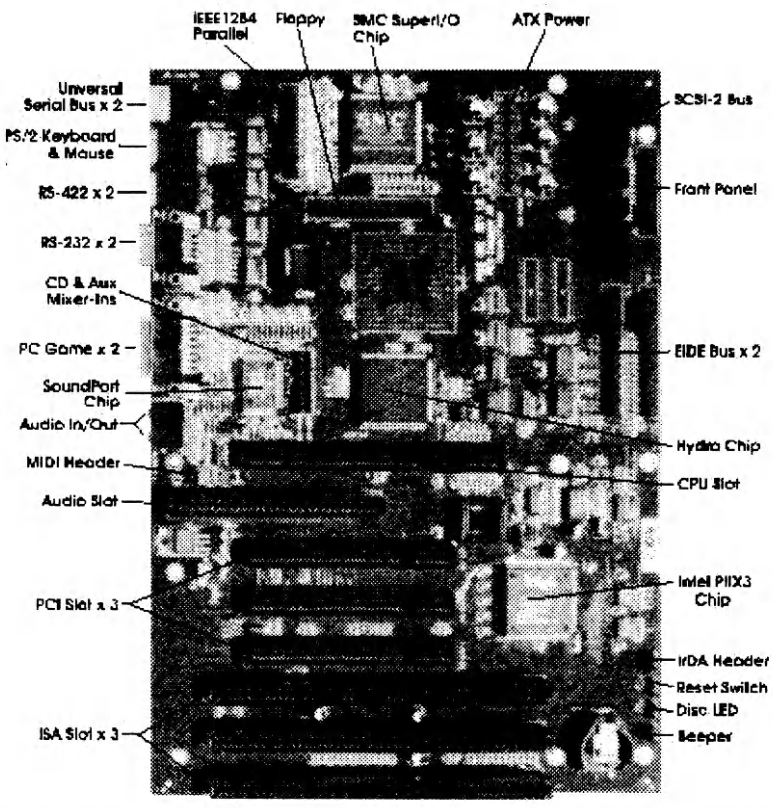
PIOS har ikke angivet noget tidspunkt for hvornår deres transAM vil være i handelen, men de har dog meddelt hovedspecifikationerne samt at både pOS, BeOS samt Linux vil være medfølgende som alternative operativsystemer. Så snart Amiga Advis får færten af nogle brugere af dette system, skal vi ikke tøve, men være på pletten med en rapport.



Og konkurrenten

phase5 har udsendt deres PowerUp-kort med PowerPC-processorer på, så skal man selv tilføje Mc680xx-processoren som gør løsningen til en Amiga.

Projektet er blevet forsinket nogle



gange efterhånden og som en rundspørge blandt udviklere i sidste nummer af bladet viste, føler nogle udviklere sig sjusket behandlet fordi deres pakker med hard- og soft-ware var inkomplette.

Som det måske så også vil være bekendt er strategien hos phase5 helt anderledes end hos PIOS. phase5 satser på en arkitektur med en enhedshukommelse, Unified Memory Architecture administreret af en af dem selv designet specialchip, CAIPIRINHA, så skellet mellem ChipRAM og FastRAM bliver udvisket. Video- og lyd-data, tekst og programmer kan blandes i een pærevælling og dog alligevel sendes det rette sted hen for at blive behandlet af det rette output-device. Begrænset RAM på videokort er herefter slet ikke aktuelt længere og kopiering og flytning af data forekommer ikke mere end højst nødvendigt. Kommer dette til at virke, vil det indebære indlysende fordele med hensyn til hastighed.

Som et kuriosum skal det måske også lige nævnes at i lighed med at proDAD bryster sig af at udvikle pOS ved hjælp af Amiga'en og AmigaDOS-værktøjer, har phase5 et lige så hengivent forhold til Amiga'en og dennes brugere.

Som det vil være kendt af læsere af tidligere numre af Amiga Advis har phase5 lige skudt deres emulation af deres CAIPIRINHA'chip et stykke ud i fremtiden, så programudviklerne bliver ligeledes forsinket noget. Men når der hverken er noget helt konkret fra PIOS eller fra phase5 snerper konkurrencen måske heller ikke så meget at det gør noget, endnu.

Imidlertid må vi nok tilstå ejere af lidt ældre Amiga'er som godt kunne tænke sig en ny maskine til afløsning at de kan komme noget i vildrede med hensyn til hvad de skal gøre det i. □

Amiga'ens overtagelse

■ Desværre er der endnu ikke sket noget somhelst, udover en note som siger at Gateway 2000 ikke har modtaget noget svar på den nærmere undersøgelse af den aftalte kontrakt, så lad os håbe at det er iorden når du læser dette.

Ifølge Petro Tyschtsjenko fra Amiga International vil der på The World Of Amiga i London den 17–18/5 blive offentliggjort en ny strategi for Amiga'en, så jeg vil tro der er mange som venter spændt på at høre den – jeg gør.

Dette henfører mig til et bestemt spørgsmål vi efter hånden har fået af et par stykker og som går ud på hvad vi vil råde Amiga-ejere til at gøre mens vi venter på nyt. Jeg formoder at folk primært tænker på hardware anskaffelser.

Ja, hvad skal vi gøre? Lad mig starte med at sige at jeres bud kan være lige så gode som mit. Det kommer meget an på hvad I selv tror på vil ske o.l., for der er ikke nogen af de implicerede parter i Amigaens fremtid der p.t. har fortalt os noget om hvad der vil ske.

Personligt håber jeg på at phase5's fremtidsvisioner vil blive indarbejdet i Petro's Amiga-fremtidsplanlægning, da dette vil give opdateringsmuligheder nu og her. En helt ny Amiga der formodentlig er god for adskillige år ind i fremtiden.

Ellers kan man godt frygte at når først det nye Amiga International kommer op at køre, skal de lige bruge et godt stykke tid til udviklingen af en ny Amiga der efterhånden skal gennemgå mange ændringer for at være på forkant med udviklingen og inden man har set sig om, er der igen gået et par år.

Nej, jeg vil have udvikling og en opsummering af Amiga'en nu. Som jeg ser det burde den ventede opdatering af Amiga'en være sket for et par år siden, men i stedet har al udvikling fra Amiga'ens ejeres side, stået stille i ca. 3 år pga. de, desværre, kedelige overtagelser af Amiga'en.

Amiga Technologies (som det hed dengang) og phase5 startede oprindeligt PowerUP-projektet sammen, så lad os håbe de genoptager det samarbejde. Det er bl.a. derfor jeg ser frem til Petro's fremtidsvisioner for Amiga'en.

Hvad jeg skal mene om PIOS's bud på en computer til det hårdt prøvede Amiga-folk er jeg ikke sikker på, men det skyldes først og fremmest at dens forbindelse til Amiga'en er afhængig af det styresystem den kommer med, hvilket vil sige pOS, så det er nok her man skal kigge for at finde svar på PIOS's Amiga-rolle.

Men hvad skal man gøre mens man venter – tjaeh, jeg har valgt at se hvilke fremtidsvisioner Petro kommer med. □

Symposium-Mekka '97 reportage

■ *Af Martin Halberg*

Sted: Fallenbostel, Tyskland.
Dato: 28-31, marts, 1997.
En partyhal i bedste provinsstørrelse dannede rammen om 4 dages nonstop, koffein- og øl-indeholdende demoaktiviteter.

Go' hygge

Mange folk blev slemt skuffet efter The Party '96 i Års. Måske primært fordi The Party med tiden er gået hen og blevet temmeligt stort, kommercielt og derfor nu er alt andet end det lille, stemningsfulde, hyggelige demoparty, som det ellers engang var. Ja, det er godt nok længe siden!

I dag skal der foregå alt muligt andet end hvad det egentlig drejer sig om.

Scenen i fokus

I al forvirringen og den ellers så gode partyånd drukner det egentlige formål let i mylderet af ikke-demo events og næsten, værst af alt, de hundredvis af ikke-scenere der "forurener" stemningen med deres netværksspil og pornobilleder. Sådan var Symposium-Mekka heldigvis ikke. Man mærkede hurtigt, at organizerne selv var aktive på scenen og derfor vidste hvad og hvordan et rigtigt demoparty skulle holdes.

VHS eller ej?

Jeg tror, at Symposium-Mekka arrangementet må være det første party der kunne prale af at der ingen forsinkelser var overhovedet. Dette skyldtes nok at organizerne havde valgt at optage alle bidrag på VHS bånd. Når en konkurrence så skulle afholdes kunne det klares ved et elegant tryk på >Play< og så bare bede til at båndsalat ikke opstod. Fint nok, men det havde så absolut et stort minus mht. kvaliteten. Hvis nu bare de havde brugt en professionel HI-FI video, så havde vi nok været sparet for dårlig, støvet lyd, video flimmer og en generel dårlig billedkvalitet.

Produktionerne

Tyske Artwork (1.-plads) og Essence (3.-plads) bød på de flotteste og bedste demoproduktioner. Efter min smag burde de to have byttet plads. Thug Life fra Essence var en del mere gennemført, men Artwork's Megademo IV var på coder siden absolut heller ikke at kimse ad.

Musikkonkurrencen

Jo, konkurrencerne var gode og uden afbrydelser, men var der en konkurrence som skuffede var det fire-kanals musikkonkurrencen. 15 tilfældige moduler var blevet udvalgt uden hensyntagen til deres kvalitet. De blev udelukkende udvalgt pga. stilarten. Organizerne syntes åbenbart det galdt om at få så mange stilarter med istedet for at få kvalitet med.

Grafik

Af éen eller anden grund synes det sjældent at grafikkonkurencerne skuffer. Antal bidrag var få, men dog stadig af stor kvalitet og originalitet. Især vinderbilledet af Cyclone/Abyss brugte en ustyrlig sej teknik.

Våd special

Sidste år var der stor hurlumhej omkring en ret speciel konkurrence der i al sin enkelhed gik ud på at en genstand (colaflaske) blev smidt ud i noget der mindede meget om et sumphul. Derefter skulle man så springe i for at hente denne. Ja, og den der først kom hjem med flasken havde så vundet. I år var konkurrencen noget mere nede på jorden, men havde dog stadig hjemme i det våde element. Bevæbnet med kæmpe vandpistoler skulle man bag fra et bord forsøge at ramme modstanderens opstillede flasker på hans bord. Det var dog ikke helt så nemt som deltagere og organizere havde forventet. Kraftig vind og for lidt power på vandstrålerne gjorde det totalt umuligt at ramme modstanderens flasker. Men uhyre morsomt var det.

1. plads: Springtime Feelings af Cyclone/Abyss.

Svinsk

Når man tager til parties er renlighed

Officielle Mekka & Symposium '97-resultater

Plads/Point/Titel/Gruppe

Amiga Demo

1	258	Megademo IV	Artwork
2	252	Fear Factory	Arsenic
3	150	Thug Life	Essence
4	118	Paradisio	Drifters
5	102	Smart	Elven 11
6	87	The Sign	Scoopex
7	85	Partyhall	Oxyron
8	47	Megademo!	Birdhouse Projects
9	37	Tahiti 3	Interpol
10	36	Tramp	Death Row
11	33	Energy – Fraction II	Gods
12	32	Eau de Table P.	Jolly
13	15	Artfire	Faque
14	10	Virtual	Skahn-X

Amiga 40K

1	326	Diskobox	Abyss
2	234	Kenguru 64K Intro	Impulse
3	231	Changing	Capsule
4	78	Pulp	Focus Design
5	77	Fantasy	Darkage
6	55	BolDür	Depth
7	47	3 Years 40K Intro	Jormas
8	35	Adagio	Lightstorm Inc.
9	18	Neuköln	Grasshopper Dev.

Amiga 4K

1	544	Extel	Ambrosia
2	253	Abyss in Wonderland	Abyss
3	162	Newt	Focus Design
4	157	Extreme 4K'ing	Nuance

Plads/Point/Titel/Navn/Gruppe

ProTracker

1	121	Culture Bag	Virgill	Artwork & Essence
2	94	Notion disaster	Barman	Capsule
3	93	Get High Together	Parsec	Elven Eleven
4	88	Pinked	F.B.Y	Spyral
5	86	Martian Funk	Trauen	Syndrome
6	67	Thrill + Kill me!	Shane	Crux
7	55	Back 2 Da Rootz	Korg & Doup	Lightstorm Inc.
8	55	U Feel It	Tutti F. & M.Robocop	Interpol
9	52	Blues im Blut 2	BenT Byte	Incubator
10	52	Close Encounters	Notman	Iris

Graphic

1	175	Springtime Feelings	Cyclone	Abyss
2	120	Denis	Norm	Essence
3	103	Krysia	Sketch & Unreal	Pulse
4	94	Melting Love	Raven	Nuance
5	91	Wild Dreams	BenJ & Darkness	Imphobia
6	86	Bang!	Lazur & Unreal	Pulse
7	72	Khaesh	IB	Depth
8	66	Bohème 29	Nero	Artwork
9	58	SAL 7	GDM & ZINKO	Looker House
10	57	Erlösung	Mefis	Funk! tPolm 4711

ikke noget man normalt tager så tungt. Men denne gang blev der sat nye grænser for hvor ulækkert der kan blive på et party. Dette svineri var dog mest pga. de mange fulde tyskere der i deres fuldskab så stort på deres uhumske efterladenskaber. De brave, ølbøvsende prøjsere havde ingen hæmninger og så snart de havde fået jaget tømrerne på porten gik øldrikkeriet, med største fornøjelse, løs igen, og igen, og igen...

Fulde tyskere

Fulde, svenske kæmpebranderter har alle Københavnere vel været udsat for på et tidspunkt i deres liv, men fulde tyskere hører måske til sjældenhederne – sjovt nok ikke i bajerens eget hjemland. :) Upassende for et party skulle man nok mene, men de kunne i det mindste opføre sig nogenlunde ordentligt, hvilket vel må være det vigtigste.

8. plads: Bohème 29 af Nero/Artwork

Konklusion

Symposium-Mekka var uden tvivl det bedst organiserede demoparty nogensinde! Og modsat mange andre parties lå demoscenen øverst på prioriteringslisten. Organizerne var utroligt flinke, ja næsten overflinke i visse situationer. Ingen porno-gutter og Quake-nørder, kun en seriøs kerne af scenere – dejligt!

MCP 1.21

■ *Af Anders Drejer*

Da jeg i Amiga Advis nr. 3/97 læste artiklen "Workbench – Rejsen fra standarden...", besluttede jeg mig for at se nærmere på nogle af de programmer der blev nævnt. Det første "offer" bliver MCP 1.21.

Alle der bruger deres Amiga til mere end spil, har med garanti op til flere små programmer liggende i Workbench Startup-skuffen – små programmer der gør Workbench'en nemmere at arbejde med, samt små kosmetiske programmer der gør den pænere at se på (ikke uvæsentligt, hvis man sidder mange timer foran skærmen hver dag). MCP 1.21 erstatter mange af disse programmer og vil derfor reducere antallet af filer i Workbench Startup-skuffen drastisk. MCP's funktioner vil blive gennemgået i denne test, så er du stadig interesseret, kan du godt fylde kaffe i koppen, trække telefonstikket ud og smide stængerne op på bordet – here we go!

Installeringen

Installeringen klares af et velskrevet installerscript der indeholder en udmærket hjælp til de fleste punkter, men som sædvanligt mangler et afinstalleringsscript. Som det sidste punkt i installeringsprocessen startes MCP Preferences, og det er her alt det sjove skal foregå.

MCP Preferences

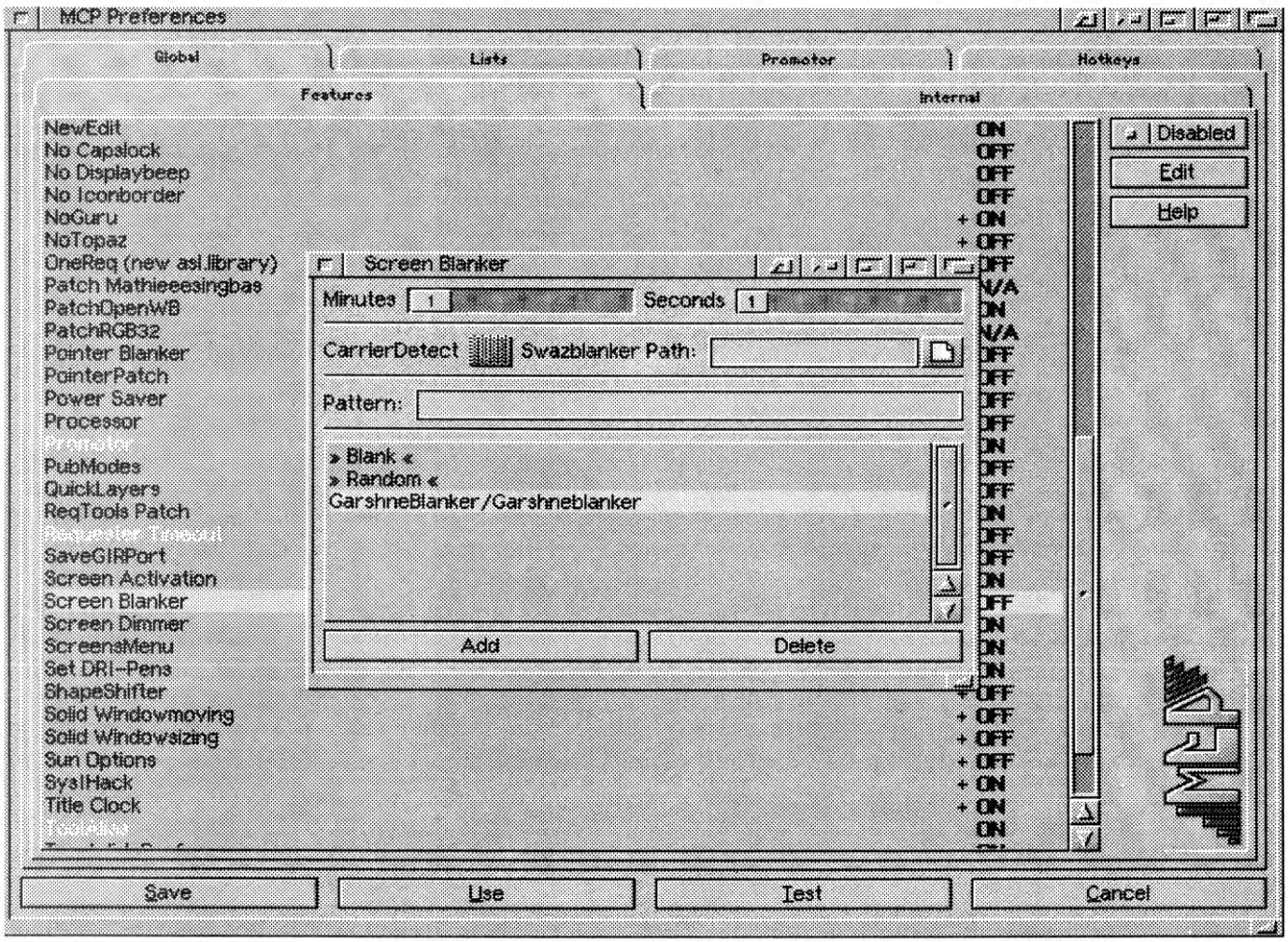
MCP's prefs-program er en selvstændig del af programpakken og i den kan alle parametre stilles. Prefs-programmet benytter MUI til den grafiske brugerflade og det vil jo sige at du selv er herre over layout'ets udformning. Alle MCP's funktioner står til venstre på skærmen og i den højre side står der enten "On" eller "Off" evt med et "+" foran som betyder at der er flere indstillingsmuligheder til funktionen.

MCP's funktioner

• ***Activate on Workbenchtitle:***
Hvis der er så mange åbne vinduer så du ikke kan komme til at klikke på Workbench'en for at gøre den aktiv, kan man klikke på WB titelbar, da den som regel er tilgængelig.

• ***Alert-History:***
Skriver alle "guru'er" i en ascii-fil, så man bagefter har en chance for at se hvorfor computeren gik ned.

• ***Alert Timeout:***
Tid i sekunder for automatisk cancel af fejlmelding.



• ***AppChange:***

Giver mulighed for at få programmer der laver "grimme" ikoner til at bruge dine egne som f.eks. passer til MagicWB eller NewIcons (kun OS 3.0+).

• ***AssignPrefs:***

Gør det muligt at fjerne alle assigns fra User-Startup og Startup-Sequence til en assign-liste i MCP. Især "assign late" er interessant, da assign'et først bliver aktivt i det øjeblik det bliver kaldt.

• ***AssignWedge:***

Giver dig mulighed for at oprette et assign hvis du starter et program som kræver et assign (hvem er ikke stødt på "Please insert volume xxxx in any drive?").

• ***Automount:***

Kan automounte en given Dos-Driver, når den bliver kaldt første gang.

• ***Borderblank:***

Ændrer den grå skærmkant til sort (kræver ECS- eller AGA-chipset).

• ***Cachefont:***

Giver hurtig opdatering af font-requestere. Hvis du har mange fonts ved du hvor lang tid det kan tage at opdatere en fontrequester.

• ***CapsShift:***

Hvis denne funktion er tilvalgt kan du skrive små bogstaver, selvom Caps Lock er aktiv.

• ***Center Screens:***

Denne funktion centrerer skærme som er åbnet i Overscan skærmmodus, men som har en mindre opløsning.

MCP 1.21

Forfattere:
Stefan Sommerfeld
Michael Knoke
Systemkrav:
• OS 2.04+
• MUI 2.1
• Nogle funktioner kræver OS3.0+
?Ware:
Freeware/Mailware
Arexxport:
Nej
Localesupport:
Ja
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 11
Brugervenlighed ... 11

• ***Change Workbenchtitle:***

Her har du mulighed for selv at bestemme (stort set) hvad der skal stå i din Workbench titelbjælke (OS-version, CPU, RAM osv.).

• ***CopyMemQuick:***

En optimeret version af systemets egen CopyMem og CopyMemQuick.

• ***CrunchPatch:***

Gør det muligt for programmer der ikke normalt kan læse pakkede filer at læse filer der er pakket med Power-Packer, XPK, StoneCracker, Imploder og Crunchmania (kræver at du har de nævnte libraries).

• ***Default PubScreen:***

Gør den forreste skærm til "Default Public Screen". Alle requestere vil så blive vist på denne skærm i stedet for på Workbench'en.

• ***Dos-Wildstar:***

Brug * i stedet for #? som wildcard.

• ***Font Search:***

Hvis et program ikke kan finde sin font, vil MCP prøve at finde den i systemets fonts-directory. Nyttigt til programmer der kun søger i eget directory efter fonts.

• ***Force Hires Pointer:***

Slut med low-res pointere i de gamle programmer. Kræver at programmet er "systemvenligt".

• ***Force NewLook-Menus:***

Med denne funktion sat til er alle menu'er sat til "NewLook" (virker kun med OS 3.0+). Kan ikke benyttes sammen med MagicMenu!

• ***Format Protection:***

Det valgte device vil være beskyttet mod formatering. Der kan kun vælges et device!

• ***Frame|Hack:***

Erstatter systemets rammer (f.eks. knapper) med nye der ser bedre ud i 1:1 opløsning.

• ***Hotkeys:***

Her kan man definere hotkeys til alverdens funktioner (bl.a. en hurtig soft reset).

• ***LeftyMouse:***

Bytter om på højre og venstre museknap (til de venstrehåndede brugere).

• ***Library Search:***

Nogle programmer kræver at have sine libraries liggende i programdirectory'et. Det betyder at man tit har de samme libraries liggende flere steder. Med denne funktion aktiv, kan du nøjes med at have dem liggende i LIBS:.

• ***Memory Patch:***

Her kan man assigne en bestemt hukommelsestype til et givent task, man kan altså give et task kun chipram eller kun fastram. Denne funktion er især nyttig for ejere af grafikkort.

• ***Mouse-Speeder:***

Erstatter Workbench'ens egen mouse accelerator.

• ***New Gadtools:***

Du kan nu få de programmer der benytter gadtools.library til at se anderledes ud – f.eks. kan de komme til at få et MagicWorkbench/MUI look!

• ***New Tooltypes:***

Med denne funktion slået til får man adgang til en masse nye tooltypes. Det er især i forbindelse med spil og demo'er at de nye tooltypes har værdi, bl.a. er der tooltypes der sætter AGA-chipsættet ud af funktion, en der slår over i PAL-mode, nogle der "slukker" for diverse cache- og burstmodes osv.

• ***No Iconborder:***

Denne funktion fjerner rammen omkring alle Workbench'ens ikoner og det giver et bedre "look" under NewIcons.

• ***NoGuru:***

En udvidet udgave af systemets egen "crash-requester", bl.a. kan man se indholdet i data- og adresseregistre, en mere detaljeret beskrivelse af årsagen til "styrtet" m.m.

• ***PowerSaver:***

Kan "slukke" din monitor – må kun benyttes på monitorer der understøtter Powermanagement (DPMS)!!!

• ***Promotor:***

Her kan du "tvinge" programmer til at starte op i en anden modus end normalt – kan f.eks. bruges til at få gamle programmer som Interword til at starte op i DblPAL i stedet for PAL. En meget nyttig funktion når man bruger gamle programmer på AGA-maskiner med multisync-monitorer.

• ***ReqTools Patch:***

Det er en af mine yndlingsfunktioner – her kan du få alle dine systemmeldinger og programmers requestere til at bruge ReqTools.library.

• ***Screen Blanker:***

Med denne funktion kan man benytte eksterne blanker-moduler. MCP understøtter p.t. Swazblanker og Garshneblanker og desuden er der en "indbygget" blanker der bare giver en sort skærm, samt en random funktion der gør det muligt at vælge tilfældigt mellem de valgte moduler.

• ***Screen Dimmer:***

Hvis man ikke ønsker at benytte Screen Blanker funktionen, kan man i

stedet vælge kun at "dæmpe" skærmen. På AGA-maskiner kan man desuden vælge hvor mange "steps" der skal bruges for at nå den valgte dæmpning. Derved sker der en langsom, glidende dæmpning.

• ***Solid Windowmoving:***

Med denne funktion tilvalgt, kan man flytte vinduer med indhold hvor man normalt "kun" kan se en ramme, når man flytter et vindue. Hvis man benytter en høj skærmopløsning, ser det dog lidt hakkende ud. Det samme gør sig gældende for "Solid Windowsizing" som er en tilsvarende funktion, bare for ændring af vinduesstørrelser.

• ***Sys\|Hack:***

Systemets knapper og slidere får et 3D look.

• ***Title Clock:***

For at tiden ikke skal løbe fra dig skal denne funktion altid være slået til. Den viser tiden i Workbench'ens titelbjælke.

• ***Trackdisk Prefs:***

Her finder man endnu et must for alle, nemlig NoClick-funktionen der får diskdrevene til at ophøre med deres irriterende "klikken". Desuden kan man sætte parametre for hvor mange gange en diskette skal forsøges læst hvis formatet er ukendt.

• ***WBAbout:***

Giver en udvidet "About" requester på Workbench'en. Den viser bl.a. en del system-informationer.

"Bliver han dog aldrig færdig" er der måske nogen der tænker – "Der kan da ikke være flere funktioner i det lille program". Jo, det er der faktisk, men for at de andre skribenter også kan få lidt spalteplads vil jeg nøjes med at nævne et udpluk af de resterende funktioner:

- ***Lock Patch***
- ***MapUmlauts***
- ***NewEdit***
- ***NoCapslock***
- ***No DisplayBeep***
- ***NoTopaz***
- ***OneReq***
- ***PatchOpenWB***
- ***PointerBlanker***
- ***PointerPatch***
- ***Processor***
- ***PublicScreenModes***
- ***QuickLayers***
- ***Requester Timeout***
- ***Screen Activation***
- ***ScreensMenu***
- ***Set DRI-Pens***
- ***ShapeShifter***
- ***SunOption***
- ***ToolAlias***
- ***Wait Validate***
- ***WB Gauge***

KONKLUSION

Jeg har brugt MCP i en måneds tid og tilsyneladende virker den opsætning jeg har valgt upåklageligt. Der er intet der tyder på at min computer "går ned" oftere end tidligere. Forfatterne til programmet oplyser da også at alle nye funktioner der bliver implementeret i MCP, bliver testet grundigt før det sker.

Det er utroligt nemt at konfigurere MCP og skulle der alligevel blive problemer, så giver manualen (i AmigaGuide-format) en god beskrivelse af alle funktioner.

Prisen for at benytte dette dejlige program er overkommelig – et postkort eller en e-mail der fortæller at du bruger MCP er alt hvad der forlanges (og så kommer du på MCP's "verdenskort"). Der er dog en anden pris du skal betale – med de funktioner jeg har tilvalgt i MCP er der røget små 400Kb RAM, men den pris er jeg villig til at betale.

For mig er der ingen tvivl – MCP er et MUST – hvordan har jeg kunnet leve uden?

MCP 1.21 kan du hente på Aminettet, hos PD Bornholm eller hos andre PD-forhandlere. □

The Copenhagen Party

■ Som nævnt i Kort Nyt i Amiga Advis nr. 3/97 bliver der afholdt et Demo-Party i København her til sommer, nærmer bestemt fra den 29/6 til den 6/7-97 så der skulle være håb for alle dem der ikke har sikret sig adgangsbillet til Roskilde Festival.

TcP bliver stablet på benene af D.G.C. og de håber på at det kan udvikle sig hen mod The Party som bliver afholdt i Jylland med et besøgstal på ca. 3.000 deltagere, men satser dog ikke selv på at få mere end ca. 600 deltagere, og skulle det lykkes for dem må man da også sige at det er meget pænt.

Party'et har været under planlægning siden engang i februar 1996, og der skal nok også ske nogle ting for at fastholde folk en hel uge som TcP er planlagt til at vare.

De følgende punkter er indtil videre fastsat, men de kan godt nå at blive ændret endnu.

Konkurrencer:

- Amiga/PC: Sponsordemo
- Amiga/PC: 4 kanals musik
- Amiga/PC: Multi-kanals musik
- Amiga/PC: 3D demo
- Amiga/PC: Grafik

Derudover vil der komme div. surprise-konkurrencer

Aktiviteter:

- Netværk både til PC'er og Amiga'er.
- Storskærm til afspilling af demo'er, reklame-spots o.l. i sorround sound.
- Adventure-rum til fremvisning og demonstration af ny teknologi.
- Filmrum med nonstop filmvisning.
- Valhalla netværksspillet.
- Lotteri og skrabespil.
- Disco-rum med tecnomusik o.l.
- Kiosk og cafeteria.
- Stande med div. computer-forhandlere.
- Safety-rum hvor ens udstyr kan blive opbevaret.

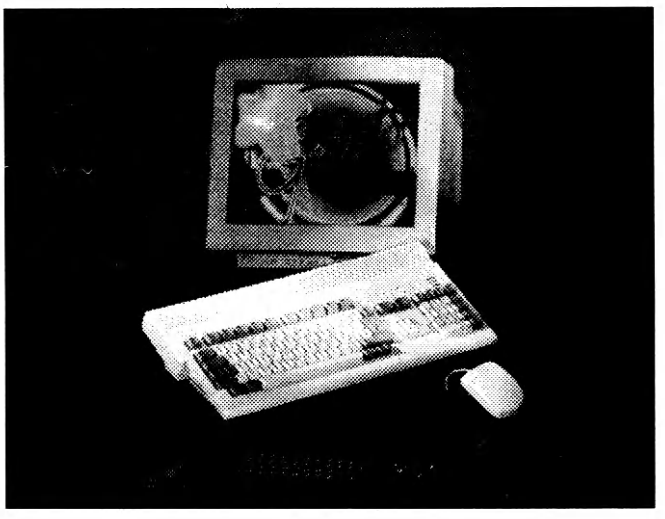
Prisen for deltagelse er 350 kr. for en sceneplads, 300 kr. for en balkonplads og et rum til max. 10 personer 1.500 kr.

Billetter kan enten købes via billetnet på landets posthuse eller bestilles på tlf. 44 92 93 77. □

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

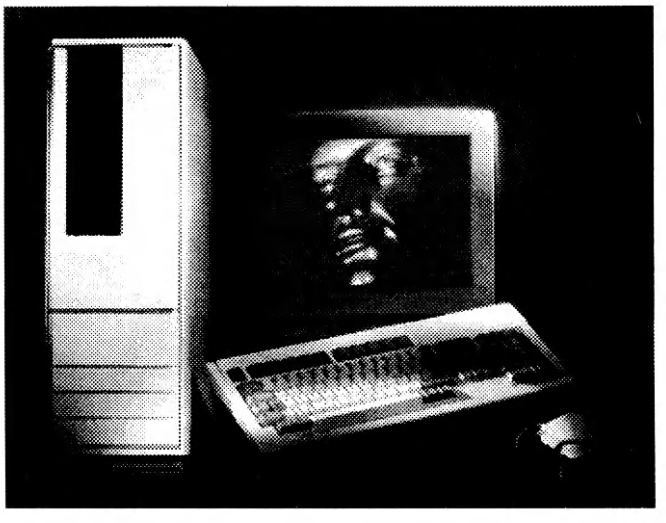
Hvad med en Amiga 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



Eller måske en Amiga 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



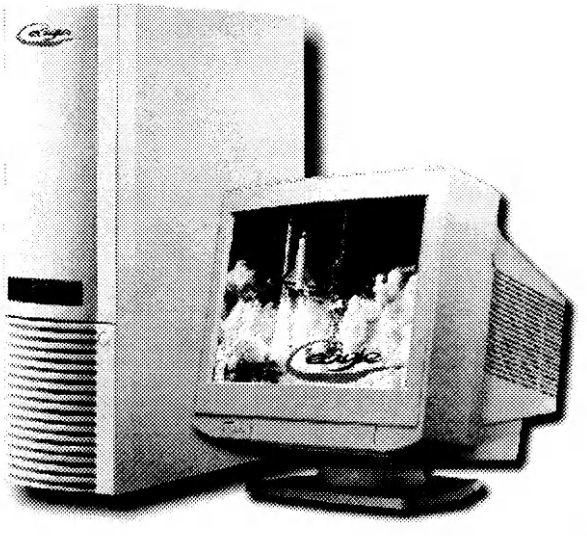
O.K. – hvad så med en EAGLE:

Amiga 1200TE:

- Tower-kabinet
- Amiga OS 3.1
- 2 Mb Chip-Ram
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A1200 Motherboard
- Valgfri HD, CPU m.m.
- Stereo-lyd

Amiga 4000TE:

- HighTower-kabinet
- 2 Mb Chip Ram
- Amiga OS 3,1
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A4000 Motherboard
- Stereolyd
- AT- & SCSI II-controller
- Valgfri HD, CPU m.m.



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:
Scanteam – 86 18 16 00 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 38 • Betafon – 33 14 12 33

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

MADHOUSE 2.5

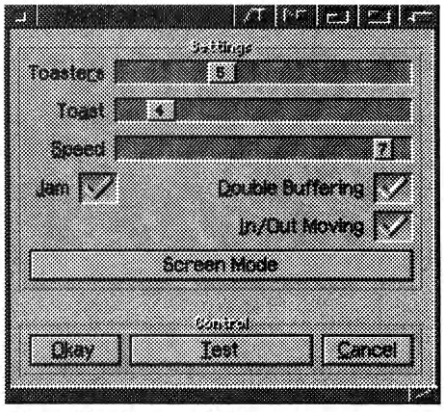
■ *Af Anders Drejer*

Er du bange for at brænde din monitors fosforbelægning op, så skulle du måske se at anskaffe en screenblanker.

Der kan måske stilles spørgsmålstegn ved værdien af screensavers eller screenblankers, kald dem hvad du vil, men de kan da være ganske fornøjelige at se på. Det er vist aldrig rigtigt blevet nogen kommerciel succes at lave screenblankers, jeg kan kun kommer tanker om et kommercielt produkt, nemlig Maxon Magic. I Amiga'ens shareware-verden har der derimod været flere af slagsen og heraf må fire siges at være "de store", nemlig Swaz-Blanker, BlitzBlanker, Garshneblanker og MadHouse. De to første er tilsyneladende afgået ved en stille død, Garshneblanker udvikles heller ikke mere, men der kommer dog nye blankermoduler på Aminettet engang imellem, men den sidste, Madhouse, lever endnu og version 2.5 har lige set dagens lys.

Installeringen

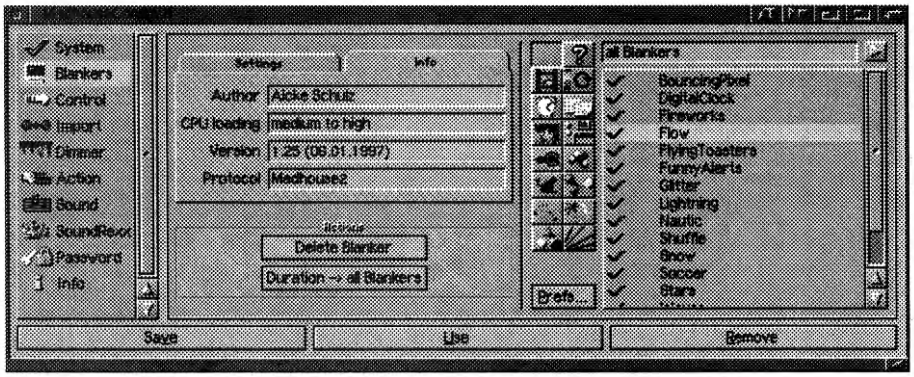
Det er vel næsten unødvendigt at sige, men installeringen foregår nemt vha. et standardscript, dog skal man selv oprette en skuffe til Madhouse's filer, med mindre man vil have dem liggende og rode rundt i løs vægt. Og som noget usædvanligt er der ... dada – et removescript!! Mine bønner er blevet hørt. Af en eller anden mystisk grund fjerner scriptet dog ikke de *.info-filer der ligger i Madhouse-skuffen, ligesom Madhouse-skuffen heller ikke slettes. Nå – det er dog et skridt i den rigtige retning.



Hvert blanker-modul har sine egne indstillingsmuligheder.

Indstillinger i MUI-miljø

Første gang Madhouse starter op, brokker programmet sig over at det ikke kan finde sin prefs-fil, og nå man siger OK til den melding, starter Prefsprogrammet automatisk op. Madhouse's konfigurationseditor benytter MUI til den grafiske brugerflade og den er faktisk en direkte efterligning af MUI's egen brugerflade – men det gør jo ikke noget, da den er særdeles flot og gennemført at se på.



MadhouseConfigEd i et flot MUI miljø med MagicWB palette.

Mange funktioner

Madhouse er ikke bare en almindelig blanker, hvor man kan stille tiden for start af blankerne, og hvilke der skal bruges. Madhouse går ikke bare et skridt videre, men tager et trespring i verdensklasse. De medfølgende blankers (16 stk.) er fra programmørens side inddelt i kategorier. Disse kategorier kan vælges ved at klikke på nogle ikoner (i MagicWB farver) der symboliserer disse kategorier med små tegninger. Der er 16 kategorier, bl.a. Lines'n'Splines, Pyrotechnics og 3D. Når man vælger et blankermodul, kan man i et Info-vindue læse nogle oplysninger, bl.a. hvilken CPU loading-kategori modulet tilhører (high eller low). Denne oplysning er vigtig i en anden funktion som hedder "CPU Active", hvor man kan bestemme Madhouse's "opførsel" hvis CPU'en er i gang med andet arbejde. Man kan vælge at der bare vises en sort skærm, at kun moduler med betegnelsen "CPU loading low" benyttes, eller at der ikke skal tages hensyn til CPU-aktiviteten. Det sidste valg vil selvfølgelig betyde, at CPU'en i nogle tilfælde må afgive en stor del af sine "hestekræfter" til blankermodulet, hvilket igen går ud over den anden opgave CPU'en er i gang med.

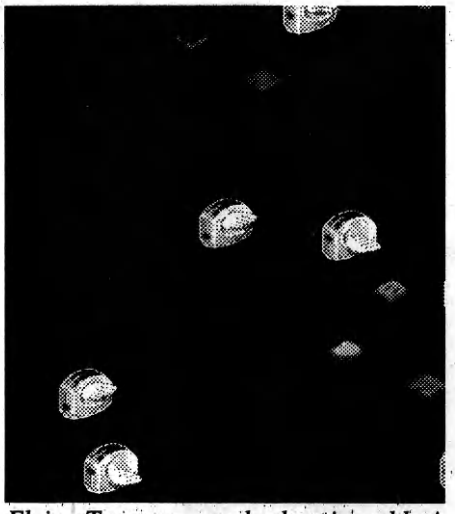
Import af moduler

Da Madhouse's blankermoduler er bygget op efter samme princip som i Swaz-, Garshne- og BlitzBlanker, er der en importfunktion, hvor man, som navnet jo siger, kan importere moduler fra de tre førnævnte blankerprogrammer. Jeg har prøvet at importere modulerne fra GarshneBlanker 3.6 og det virker bare perfekt. Det er dog ikke muligt at benytte "fremmede" moduler i den uregistrerede version. De kan dog afprøves i MadhouseConfigEd så man kan se om de virker. Når man importerer moduler fra et af de andre blankerprogrammer, vil man opdage at der er en del gengangere. Derfor er har Madhouse en funktion der hedder "Delete Blanker" som bruges til at slette en blanker fra listen og fra harddisken. De importerede blankere bliver automatisk placeret i de rigtige grupper.

Musik skal der til

For dem som ikke har nok i at se på de

forskellige blankere, er der (selvfølgelig) også mulighed for at koble et module til en blanker. Det der virker hurtigst er at bruge medplayer.library, men så er man begrænset til Medmodules, men alle player's med ARexx-port kan bruges og der er mulighed for at benytte følgende players: EaglePlayer, DeliTracker, HippoPlayer, DAS-Modplayer, PowerPlayer eller andre med ARexx-port som man så selv må lave et ARexx-script til. Dette er dog overkommeligt, da der i menu'en "SoundRexx" er lavet klar til at skrive ARexx-kommando'er ind i nogle på forhånd definerede linier.



Flying Toasters – med syltetøjsmadder!

Gå trygt din vej

At Madhouse er mere end en almindelig blanker vidner også password-funktionen om. Jeg mener ikke tidligere at have set denne funktion i andre blankere (ud over DSI System's blanker). Fortalt ganske kort går funktionen ud på at man ikke kan afbryde en blanker uden at skulle skrive en adgangskode. Det vil sige, at når man forlader computeren, starter man en blanker, og kan så være sikker på, at der ikke er andre der læser noget de ikke skulle have læst, mens man er væk.

KONKLUSION

Det koster 20 DM (ca. 80,- danske kroner) at få en keyfile til Madhouse og hvis man har brug for en skærmblanker, kan de 80,- kroner ikke været givet bedre ud. Og husk at når du har fået din keyfile, kan den også bruges til fremtidige versioner, altså ikke som med kommercielle programmer hvor du altid skal betale for nye versioner, selvom du er registreret bruger.

Madhouse 2.5 kan du hente på Aminettet, købe hos PD Bornholm eller andre PD forhandlere. □

Madhouse v2.5

Forfatter:
Carsten Jahn & Aicke Schulz
Systemkrav:
• OS 2.04+
• Harddisk
• MUI 2.2+
• Reqtools.library for OS 2.04
?Ware:
Shareware (DM20/$15)
Arexxport:
Nej, men kan styre programmer med ARexx-port
Localesupport:
Ja (kræver WB 2.1+)
Begrænsninger:
• Remindre om at betale
• Eksterne blankermoduler kan ikke benyttes

Ydelse 11
Brugervenlighed ...11

www.Amiga.dk – Hvad skal vi med den?

■ ***Vi har fået en del henvendelser omkring www.Amiga.dk, men efter fratagelse af "skide godt" og "den skal bruges til alt", har vi p.t. fået 3 stk. som giver nogle mere dybdegående bud, så læs dem og lad os så få gang i en debat om hvad den skal bruges til.***

"www.amiga.dk skal være en dansk site med alt om Amigaen, også for den der ikke kender Amiga, f.eks. PC-folk.

Den kan bl.a. indholde:

- Amigas historier.
- Amigas fremtid.
- En del om AmigaOS.
- Noget om alle Amiga-modeller.
- Oversigt over alt hardware.
- Oversigt over alt software.

– meget mere...

Jeg vil gerne lave noget af HTML-programmeringen."

Jens Mathiesen

"Angående www.amiga.dk: Jeg har nogle fremtidvisioner omkring denne hjemmeside. Og jeg må indrømme, nogle af dem er lidt langt ude (– i fremtiden altså).

Jeg synes, der bør være links til alle Amiga-blade i Danmark. OK, indtil videre er der jo kun ét, men i fremtiden...

På Amiga Advis' del af www.amiga.dk kunne brugeren have mulighed for at downloade de Aminet-arkiver, der lå på Top 5-listen i bladet *(udmærket forslag som han har stillet os, red.)*.

Også alle Amiga-forhandlerne i Danmark skulle have et område på www.amiga.dk. Dette ville betyde billig reklame og god service til Amiga-brugerne."

Mikkel Nielsen

"Den skal simpelthen indeholde alt dansk Amiga-stof, uanset om det er på nettet eller ej.

- BBS, Fido, personer, firmaer, demo-grupper, andre grupper, tidskrifter, nyheds-grupper, FTP-arkiver og andet med dansk 'afdeling'.
- Oversigt over alle programmer der er oversat til dansk.
- Interessante links: jubii, Amicrawler, AmigaWorld, MS kode sider m.m."

Per Torp

Vi har visse steder forkortet lidt, men det skulle efter vores overbevisning ikke give nogen meningsforskel.

Med venlig hilsen

Amiga Advis

AIRMAIL

■ *Af Morten Skov*

Internettet breder sig med lynets hast. Her på Amiga Advis bliver det også benyttet i stor stil. F.eks. sender vi vores artikler til redaktionen ad den vej. Til dette behøves et e-post program, og hvis du har fulgt med i Ole's kursus vil du allerede kende til YAM. AirMail er nu nået til version 4.2 og udviklerne ToySoft har i den anledning sendt os en kopi.

I begyndelsen var ordet...

"Var det ikke noget for dig?" spurgte Jan igennem røret. "Jo da, meget gerne. Men jeg tvivler nu på at noget kan slå YAM..." svarede jeg filosofisk. "Alletiders chance for at finde ud af det!" mente redaktøren "jeg e-mailer dig med det samme". Som sagt så gjort, et par minutter efter vi havde udvekslet nogle farvel, tikkede programmet ind på YAM's indgående liste. Jeg lha'ede det og kørte installationsprogrammet smertefrit (ahem, Vulcan). Herefter bevægede jeg mig ind i den nyoprettede skuffe, fandt startikonet og trykkede på det. Her fik jeg en lille overraskelse...

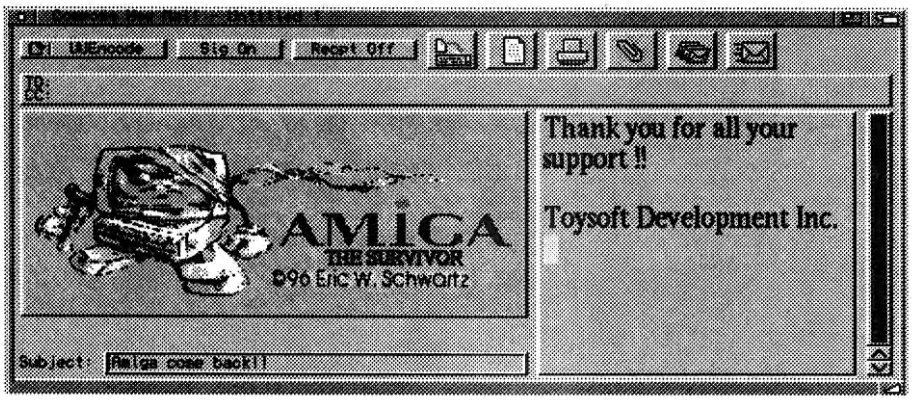
Kompakt vaskepulver?

AirMail fylder absolut intet! Programmet er stort set kun en række ikoner i bunden af din skærm. I starten fumlede jeg en del rundt i ikonerne idet der ingen undertekst er til dem. De er ellers meget smarte og når man trykker på en, f.eks indgående post, popper et vindue let og elefant frem på skærmen, og efter lidt prøven frem og tilbage vender man sig da også langsomt til deres betydning. Derefter virker kompaktheden kun som en styrke frem for en svaghed f.eks. på min maskine der pga. en manglende monitor er tvunget til at køre i 640*256. Her kan det godt være svært at få plads når man nu både vil have browser, IRC og e-mail kørende samtidigt. Her hjælper AirMail en del på problemet.

Det er svært at skrive en anmeldelse af et program som det her, for det er jo svært at få øje på nogle revolutionerende gennembrud indenfor e-mail genren. Og dog – der er da lige muligheden for at sende en form som er en e-mail, sat op på en speciel måde og med tilhørende billede.

Uheldigvis kan disse billeder kun ses hvis modtageren også bruger AirMail. Til gengæld kan man glæde sig over at AirMail understøtter alle de ting der nu hører til et mail-program i vore dage, og når det nu samtidigt virker så let og brugervenligt som det gør her, er det svært at være negativ. Og netop brugervenlighed er en af de ting som også YAM lægger meget vægt på, så måske skulle vi se lidt på hvilket af de to der mest vil tiltale en nybegynder.

Jeg er ikke i tvivl om at YAM med dens klare tydelige taster og – ikke mindst – danske tekst vil vække begejstring hos den absolutte begynder (sådan havde jeg det ihvert fald). AirMail er umiddelbart lidt sværere at sætte sig ind i, men er som sagt en del mere kompakt end YAM. Derfor vil AirMail måske vinde på længere sigt, men jeg ved det ikke. Jeg har selv startet YAM oftere end AirMail og jeg har nu haft sidstnævnte i besiddelse i tre uger (dette kunne bl.a. skyldes den irriterende requester, der konstant dukker op).



KONKLUSION

Tjah, konklusionen må jo nok være at jeg anbefaler folk selv at tage et kig på AirMail og se om det kunne være noget for dem. Under alle omstændigheder må man sige at det virker som det skal, gør hvad man forventer og er let at bruge (specielt når man vænner sig til det).

Iøvrigt... hvis du beslutter dig for at anskaffe AirMail og bruge den fremover, vil jeg stærkt opfordre dig til, allerede nu, at spare op til registreringen. Den udgave jeg fik var shareware-udgaven og jeg blev hurtigt irriteret på den evige spørgen efter betaling som programmet udsætter dig for. I den sammenhæng skulle man måske nævne at YAM er freeware, altså gratis.

Men som sagt, skaf dig en version og prøv den selv. Det kunne være du blev overrasket. □

AirMail v4.2

Udviklet af:
ToySoft
Udlånt af:
ToySoft
Email:
toysoft@spots.ab.ca
Systemkrav:
Kickstart 2.X+
?Ware:
Shareware

Ydelse 10
Brugervenlighed.... 9

Toysoft Development Inc.

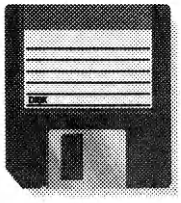
Amiga Soft

Jernbanevej 47, 4450 Jyderup, Tlf. 59 20 91 10, Fax. 59 20 91 10, tlf.-tid 16:00–21:00
E-mail: Asoft@post5.tele.dk

Jeg vil i starten af juni få både Worms D.C. og Alien Breed 3D II hjem dirakte fra England. På nuværende tidspunkt har jeg fået en del hjem fra Vulcan, deriblandt deres PCAnalog-til-Amiga Joystick-Adapter. Denne adapter kan du læse mere om i Amiga Advis 4/97.

HUSK ! ! ! AMIGA HOT-LINEN PÅ TLF 85933454

Med venlig hilsen
Amiga Soft
v./ Peter B. Hvas
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup
Tlf. 59 20 91 10 Fax. 59 20 91 10
Telefontid: 16.00–21.00
E-mail: ASoft@post5.tele.dk



PCAnalog-til-Amiga Joystick-Adapter 179,-

Programmer & Div. på CD & Disk

Advanced Military Sys.	75,- kr.
Amiga-CD Vol.3	149,- kr.
Amiga-Tools	295,- kr.
Aminet 1-14 (pr. stk.)	99,- kr.
Aminet 13	75,- kr.
Aminet 15	99,- kr.
Aminet 16	119,- kr.
Aminet 17	119,- kr.
Aminet 18	119,- kr.
Aminet Set 1	259,- kr.
Aminet Set 2	259,- kr.
Aminet Set 3	259,- kr.
Aminet Set 4	259,- kr.
Developer V 1.1	99,- kr.
Fresh Fonts 2	175,- kr.
OctaMED 6	199,- kr.
Meeting Pearls 3	79,- kr.
Meeting Pearls 4	79,- kr.
Mods Anthology	259,- kr.
Multimedia Toolkit 2	294,- kr.
Network CD 2	225,- kr.
Perrsonal Paint 7 CDROM.	489,- kr.
Scene Storm	119,- kr.
Turbobase	99,- kr.
Zoom Release 2	119,- kr.
Xi-Paint	99,- kr.

Spil på CD & Disk

688 Attack Sub	124,- kr.
Alien Breed 3D	199,- kr.
Bograts	150,- kr.
Boppin	94,- kr.
Burnout AGA	250,- kr.
Bully's Sporting Darts	128,- kr.
Champ. Man. 94 Update	99,- kr.
CD32: Bump'n'Burn	35,- kr.
CD32: Battle Chess	250,- kr.
CD32: Humans	219,- kr.
CD32: Lemmings	110,- kr.
CD32: Myth	75,- kr.
CD32: Quik	95,- kr.
CD32: Ryder Cup	299,- kr.
CD32: Sensible Soccer	299,- kr.
CD32: SleepWalker/Pind	245,- kr.
CD32: Super Skidmarks	165,- kr.
CD32: The Chaos Engine	35,- kr.
CDTV: Town With No Name	50,- kr.
CDROM: Erben Der Erde	237,- kr.
Coala	225,- kr.
Daily Double Horse Racing	85,- kr.
Deluxe Strip Poker	95,- kr.
Deluxe Strip Poker 2	75,- kr.
F-29 Retaliator	124,- kr.
Flight of the Amazon Queen.	305,- kr.

Spil på CD & Disk

Gloom Deluxe	215,- kr.
Hilsae Lindo	169,- kr.
International Golf	75,- kr.
JetPilot	187,- kr.
Kick Off '96	200,- kr.
Mig-29 Superfulcrum	125,- kr.
Powermonger	124,- kr.
Playdays	85,- kr.
Piracy	75,- kr.
Pixie & Dixie	79,- kr.
Realms	124,- kr.
Shaddow Of The Beast III	75,- kr.
Shaq Fu	124,- kr.
Soccer Team Manager	124,- kr.
SCI~FI	75,- kr.
Super Tennis Champs	165,- kr.
Tennis Cup 2	85,- kr.
The Cold War Is Over	85,- kr.
Treble Champions 2	95,- kr.
TimeKeepers	169,- kr.
Time Expansion	89,- kr.
Tiny Troops	250,- kr.
Virtual Karting	275,- kr.
World Champ. Boxing Man.	125,- kr.
World Of Soccer	95,- kr.
Wiz'n liz	75,- kr.

Der tages forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Helt ud på Internet
Del 7: Grundkursus i hjemmesider

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Så nærmer vi os tiden hvor du ikke bare bruger Internet til at læse alle andre folks hjemmesider. Jeps, nu skal andre folk skam også få lov til at læse om dine interesser på dine sider! Denne og de næste måneder vil vi se lidt på hvordan du kan lave dine egne hjemmesider og gøre dem synlige for andre mennesker.

Tit og ofte når jeg snakker med "folk uden for computerverdenen", bliver jeg spurgt om det ikke er dyrt at have min Amiga koblet på telefonlinien 24 timer i døgnet sådan at andre mennesker kan se mine hjemmesider. Så er det at jeg må forklare at det altså ikke hænger sådan sammen: Jeg har et Internet-abonnement hos en udbyder, og denne udbyder har et vist antal computere som er tændt 24 timer i døgnet. På dem kan jeg så lægge mine hjemmesider og slukke min Amiga, hvorefter andre folk kan gå ind på *udbyderens computer* og se mine hjemmesider. "Smart", lyder svaret altid.

... men det var du vel godt klar over. Selvfølgelig har du ikke lyst til at betale indtil 70 øre i minuttet, 60 minutter i timen, 24 timer i døgnet, 365,25 dage om året for dine hjemmesider, og selvfølgelig skal du heller ikke det. *Men* du skal have et abonnement hos en Internet-udbyder som giver dig mulighed for at lægge hjemmesider på deres computere.

Mange Internet-udbydere tilbyder denne service som en del af det almindelige abonnement. Alt hvad du så skal gøre er normalt at gå ind på en af din Internet-udbyders hjemmesider og tilmelde dig der. Andre Internet-udbydere giver dig mulighed for hjemmesider mod en mindre betaling.

Når du har fået hjemmesideplads på den ene eller anden måde, får du en adresse til din hjemmeside og adgang til en FTP-server. Dine hjemmesider lægger du bare op på FTP-serveren, og så vil andre mennesker kunne se dine hjemmesider via din hjemmesideadresse:

Filstruktur

En FTP-server er en computer med et filsystem, ligesom alle andre computere har et filsystem. Det vil sige at dine hjemmesider skal have et filnavn, f.eks. "hejmeddig.html". Desværre kender en del af AA's læsere nok til et problem som aldrig *burde* have eksisteret, men gør det: MS-DOS' "8.3"-filnavne, som gør at "hejmeddig.html" kun kan hedde "hejmeddi.htm". Find ud af om din Internet-udbyders computer er sådan en gammel sag, for det vil få betydning når du laver dine hjemmesider!

Hjemmesider bygges ud fra tekstfiler. Teksten i disse filer kan henvise til billedfiler, lydfiler, andre hjemmesider osv., og sammen udgør tekstfilen, billedfilerne og lydfilerne en hjemmeside. Det betyder f.eks. at en hjemmeside med noget tekst og et billede skal bestå af to filer: En tekstfil der beskriver hvordan hjemmesiden skal se ud (inkl. skrevet tekst), og en billedfil.

HTML

Tekstfilen skrives i et bestemt sprog kaldet HTML: HyperText Markup Language. Kender du HTML, kan du også lave hjemmesider. Til mange computerplatforme, også Amiga'en, findes der programmer som kan hjælpe dig med at lave HTML-filer, men for at få det bedst mulige udbytte af disse, er en grundlæggende viden om opbygningen af HTML nødvendig.

Et nøgleord i sammenhæng med HTML er ordet *tag*. En tag er ét eller flere ord omsluttet af "mindre end"- og "større end"-tegn, f.eks.:

<IMG SRC="Billede.gif">

Teksten i en tag vil ikke blive vist på en hjemmeside, men i stedet vil der ske så meget andet – den ovenstående tag vil f.eks. vise et billede. Al tekst der *ikke* er tags, vil blive vist på hjemmesiden.

Mange tags bruges til at omslutte noget, f.eks. et område hvori en tekst

Ja, sådan her ser HTML-tekst altså ud ...

skal være understreget og hertil bruges både en "start-tag" og en "slut-tag". "Start-tag'en" består bare af nogle ord omsluttet af < og > (ligesom før), mens "slut-tag'en" består af ét ord omsluttet af </ og >. Som eksempel er her noget understreget tekst:

Dette er ikke understreget, men <U>dette er!</U>

Forvirret? Det skal du såmænd ikke være, for nu er vi allerede over det værste! Alt hvad du nu skal lære er de forskellige tags og hvornår de bruges.

Prøv at se lidt på de to billeder på disse sider. Billedet med tekst viser en side skrevet i HTML, mens det andet billede viser dig hvordan denne HTML-tekst bliver vist i en browser. Alle hjemmesider bør starte med <HTML>-tag'en og slutte med </HTML>-tag'en, sådan at et fremvisningsprogram ved at den fil der skal fremvises er et HTML-dokument. Al tekst inden for <BODY> og </BODY> er kropstekst, altså tekst som vises på selve siden. <H1> og </H1> afgrænser tekst som skrives med en stor skrifttype (H står for headline = overskrift), mens <I> og </I> afgrænser kursiveret tekst *(I står for italic = kursiv)*.

Måske har du lagt mærke til at der i selve HTML-teksten er et linieskift efter "men", men browsere ignorerer disse. I stedet skal du indsætte specielle tag's for at tvinge linieskift ind.

<BODY>-tag'en har fået vedhæng på: "BGCOLOR=#FFFFFF", hvor "BGCOLOR" står for "background color", altså "baggrundsfarve" på dansk. Folk der leger med tegneprogrammer ved nok at det der står efter =-tegnet, betyder "hvid". Så hvad det ekstra "BGCOLOR=#FFFFFF" gør, er at sige til browseren at baggrundsfarven på hjemmesiden skal være hvid.

Se dig omkring

Indtil næste gang kan du tage på nogle ture rundt på andres hjemmesider. Alle Amiga-browsere giver dig lov til at se *kildekoden* (altså HTML-teksten) til hjemmesiderne, og dette kan man faktisk lære meget af. Prøv at studere sidernes opbygning og gæt dig lidt frem til hvad de forskellige tags betyder. Det er lige meget hvilken hjemmeside du kigger på, så er den altid baseret på en HTML-tekst. □

Grundkursus i HTML

Dette er en **meget** simpel hjemmeside, men det er da en hjemmeside ;–)

... og sådan bliver det vist i en browser.

Rundspørge om Amiga Advis

■ I anledning af vores debut i landets kiosker har vi brug for at vide mere om hvad I ønsker af os, hvad I gerne vil læse o.l. Desværre er her kun en halv side til rådighed så bær over med os og send svarene på et stykke papir, via e-mail eller Fido-post (adresserne findes på side 4). Blot skal I huske at skrive er nummeret på spørgsmålet og så svaret. AA = Amiga Advis.

1. **Hvad synes du bladet skal koste, hvor mange sider og i hvilken kvalitet?**
   Kvalitetsskala: 0–10 hvor 0 = primært tekst, 5 = som nu, 10 = farver, knivskarpe billeder.
   Eks.: 32 kr. for 52 sider i kvalitet 5. Giv gerne eksempler på passende blandingsforhold for fremtidens AA.
2. **Hvilke kurser ønsker du at vi tager op?**
   Eks.: ARexx, C-programmering, databaser, emulatorer, tegne/3D rayracing, hardware-struktur o.l.
3. **Hvilke artikler vil du gerne læse?**
4. **Har du en ide til en konkurrence?** – Hvis ja, hvilken?
5. **Hvilke specifikationer har din Amiga?**
   Eks.: A1200-030/6Mb Ram/240 Mb Hd/Commodore 1960 skærm/14.4 modem
6. **Hvad bruger du primært din Amiga til?** – Hvilke programmer?
7. **Har du på et tidspunkt fået et AA med direkte fejl i?** – Hvis ja, hvilke?
8. **Er du stødt på nogen form for reklame for AA?** – Hvis ja, hvor henne og hvilken slags?
   Eks.: En tekst på Fido-net, en opførsel på en prisliste e.l.
9. **Har du opdateret din Amiga indenfor de sidste 6 måneder?** – Hvis ja, med hvad?
10. **Hvad bliver din næste opdatering?**
11. **Hvilke andre opgaver/problemer synes du at vi som dansk Amiga-blad/forlag bør tage op?**
    (– og som ikke direkte vedrører fremstillingen af AA)

Denne rundspørge vil blive bragt de næste par gange, så skriv derfor fra hvilket blad-nr. I besvarer spørgsmålene, da jeg ikke kan udelukke at der vil ske små justeringer. Derudover er I meget velkomne til at føje ting til som I mener er vigtige.

Husk nu selv at sende ind. Din mor gør det ikke for dig. Ej heller giver naboen et bedre og mere rigtigt svar end dig. Og for at sige det: Hvis du tror at naboen er tankelæser og sender dine svar, så...

Mission: Trashcan på Workbench

■ *Af Bent S. Hansen*

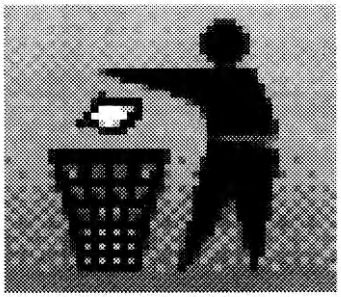
Når man er i fuld gang med at ommøblere sin harddisk eller bare ønsker at få skaffet nogle filer af vejen i en fart har man to muligheder: Vælg ikonerne og vælg "Slet" i "Ikoner"-menuen eller smid filerne over i trashcan.
Hvis man vælger sidste løsning finder man hurtigt ud af at det er irriterende at trashcan ligger i et vindue, og snart prøver man at flytte det ud på WB-skærmen. Hvad sker der så?! "Trashcan kan ikke flyttes ud af dets vindue!"

Hvis man som jeg har hidset sig op over denne meddelelse, vil man også vide at diverse forsøg på at lave en falsk trashcan med en almindelig skuffe, ikke rigtigt virker efter hensigten. Men det er der heldigvis også mange programmører der synes. Derfor findes der en række programmer som kan løse problemet og lave en helt rigtig trashcan på WB-skærmen...

Jeg har taget et lille kig på to af slagsen.

TRASHMASTER

Når TrashMaster startes op, laver det et ikon på WB-skærmen. Programmet vil hele tiden holde øje med om der bliver trukket en fil hen på ikonet. Bliver der det får man en mulighed for at fortryde og tager man ikke imod denne, vil filen blive slettet. Hvis der dobbeltklikkes på ikonet får man mulighed for at afbryde TrashMaster. Desuden kan man ændre



på ikonets udseende, dets placering samt dets navn. Desværre foregår alt dette vha. de såkaldte TOOL TYPES (disse kan ændres ved at klikke på et ikon og vælge "Information" i Workbench's "Ikoner"-menu), derfor kan det hurtigt blive en kedelig proces. Denne kan man dog lære at leve med.

Men hvad der er sværere at leve med er den kendsgerning, at programmet kun giver en muligheder for at slette filerne, og ikke eventuelt sende dem til en "rigtig" trashcan på harddisken.

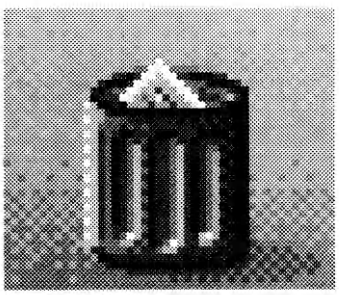
Sidste væsentlige detalje i TrashMaster er, at det også kan formatere disketter, f.eks. vha. formateringsprogrammet der følger med workbench.

XTRASH

XTrash er efterhånden nogle år gammelt, men ikke desto mindre formår det virkelig at levere en trashcan der er værd juble over!

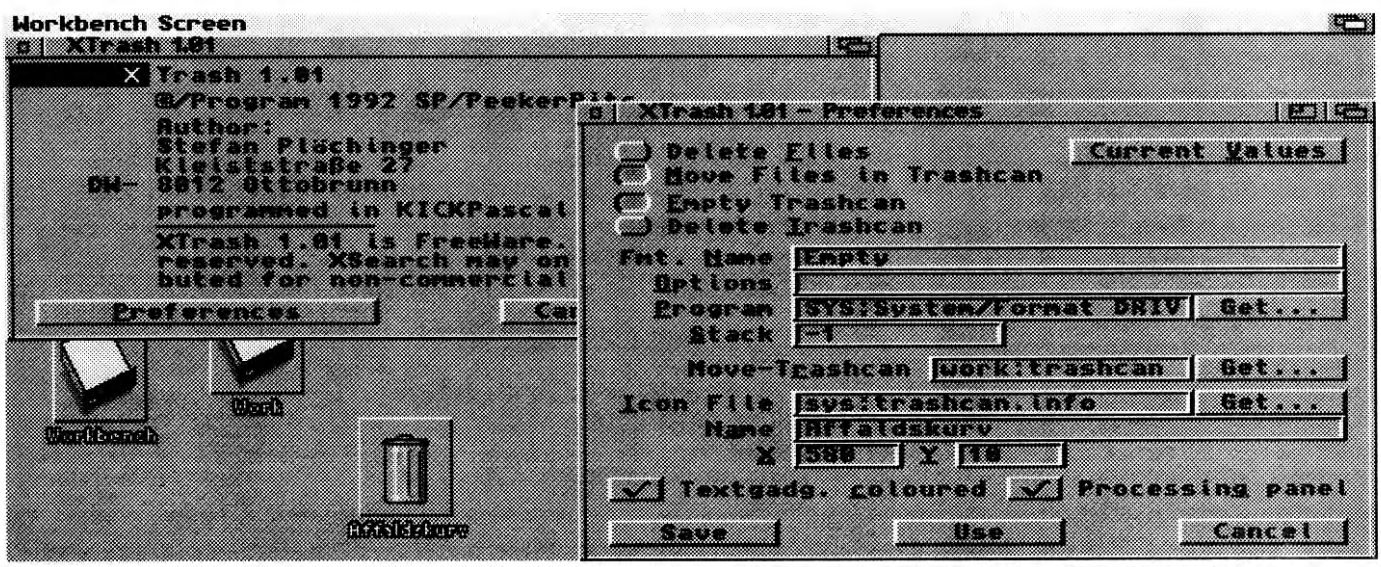
Programmet startes op ligesom TrashMaster og virker ud fra samme principper. Dér hvor programmet skiller sig ud er imidlertid ved konfigureringen af programmet. Hvor TrashMaster skal konfigureres vha. tooltypes, benytter XTrash et brugervenligt konfigurationsprogram som rummer muligheder for en række funktioner:

Man kan nemlig selv bestemme om filerne der bliver smidt på ikonet skal slettes eller sendes til en VALGFRI



trashcan på harddisken, navnet på trashcan-ikonet på WB-skærmen, placeringen, samt hvilket ikon der skal benyttes.

Desværre kan XTrash ikke helt finde ud af at gøre Workbench opmærksom



XTrash: Sådan kan en trashcan på WB-skærmen se ud. De åbne vinduer er henholdsvis det der åbner sig når der dobbeltklikkes på trashcanikonet og konfigureringsvinduet.

på at man har flyttet en fil som ikke har noget ikon til den rigtige trashcan på harddisken. Gør man det vil filen nemlig fortsat blive vist i vinduet!

XTrash kan ligesom TrashMaster benytte formateringsprogrammet fra Workbench (eller et andet).

Alt i alt fremstår XTrash som en trashcan med mange funktioner som dog desværre skæmmes lidt at en kluntet opsætning af de vinduer programmet åbner.

KONKLUSION

Om man har brug for en trashcan på sin Workbench-skærm er selvfølgelig, som så meget andet, en smagssag. Men hvis man ikke har desperat brug for alt den fri RAM man kan få, bliver det hurtigt en rar detalje at sletningen af filer og formatering af disketter kan ske i det ene hjørne af Workbench-skærmen. Om man så vælger XTrash eller TrashMaster må komme an på om man har brug for et lille utility (TrashMaster) eller om man hellere vil have en mere komplet løsning.

De omtalte programmer er fundet på Aminet. □

TrashMaster v1.7

Forfatter:
Aric R Caley

E-mail:
dances@qedbbs.com

Systemkrav:
Workbench 2.0+

?Ware:
Shareware (Registrering: 10$)

Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 10
Brugervenlighed ...10

XTrash v1.01

Forfatter:
Stefan Plöchinger

E-mail:
(Ikke kendt)

Systemkrav:
Workbench 2.1

?Ware:
Freeware

Begrænsninger:
Ingen

Ydelse.....11
Brugervenlighed .. 10

Andre programmer:

Af andre programmer som i princippet opfylder ovenstående opgave kan bl.a. nævnes **TrashIcon** og **BlackHole**, som begge har en overskuelig brugerflade (ved dobbeltklik), men er knapt så avancerede som ovenstående. Man kan dog i begge tilfælde ændre både ikon og titel efter smag og behag.

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5"Harddiskinstallationkit		190,00
3.5"Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5"Disk HD NN (**3,25/stk.**) pr.100 3.5"		292,50
DiskdrevAmiga-500/1200 intern		455,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2.04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 124025 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.7GB/1775,-2.0 GB/2035,-2.7GB/2420,-
3.5 GB/2630,-6.1GB/4070,-
16MB EDO-ram/925,-32MB EDO/184,-
Iomega Tapestreamer 3200:2115,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/4-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)

Få tilsendt en **GRATIS** katalog-diskette !!

Mindste salg er 5 disketter !

PD BORNHOLM

Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

PD BORNHOLM

Hvorfor lære Shell?

Del 7: ARexx anvendt fra shell'en og fra Ed

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Sidste artikel handlede om hvordan ARexx interfacet blev klargjort med serveren, enten startet fra proces 0 (systemets initierende proces) gennem StartUp-Sequence eller fra den proces (shell) hvorfra det begæredes anvendt.

Generel makroprogrammering

Rexx er et programmeringssprog udviklet for at få Pentagon's forskellige slags datamaskiner til at kunne "snakke" sammen. ARexx er oversat til AmigaDOS miljøet for at kunne få forskellige Amiga-programmer til at kunne "snakke" sammen. Det er derfor typeløst for at blive ukompliceret. Men det programmerer ikke derfor sig selv. Det er et "sprog" som skal læres.

Når ARexx startes oprettes en meddelelsesport (felt i task-struktur) som andre porte på systemet. Det har den egenskab porten kommunikationen startedes fra huskes, fordi det er samme port som opfangelsen af meddelelsen skal returnere sit svar til.

Dette gør at frembringelse af makroer oftest må ske i flere tempi. Først editeres makroer "på beddingen" i en editor til at kunne afvikles fra en shell. Når makroen er afluset implementeres den så til at kunne afvikles fra det specielle program den påtænkes anvendt fra. Fra shell'en er alle trace og fejlmeddelelser tilgængelige, hvilket de ikke er, afviklet fra f.eks. en editor hvor programmet skal anvendes som makro. Man kunne så sige at hvis stdout (standard-out) er omdirigeret til shell-vinduet får man jo alle fejlene der. Det er fint nok hvis man er så dygtig at der kun kommer fem-seks fejl hver gang man editerer et program. For andre er alternativet at omdirigere stdout til en fil som så kan gennemses. Oftest bruger jeg selv at kunne trykke på mellemrumstangenten og standse udskriften i et shell-vindue.

Muligheden er derfor at kunne afbryde programafviklingen ved et tryk på <Ctrl>+<C> og hurtig afsløring af hvis et program er fejlprogrammeret med en endeløs løkke. Det må så standses fra en alternativ shell med kommandoen "hi" <RTN>. Denne stopper samtlige pågående Rexx-processer, hvis de vel at mærke anvender samme server. Med de anvisninger jeg kom med i foregående artikel skulle problemer af denne slags ikke forekomme.

Eksempler på ARexx programmer

Da ARexx er så fleksibelt et programmeringssprog at man endda kan lave sin egen editor i det, vil jeg i stedet for at komme med eksemplet, vise nogle småting i en causerende form som mere har karakter af fornøjelse.

Følgende program *(se ramme nr.1)* gemmes f.eks. i <Rexx:> under navnet rente og kaldes så ved:

```
/*****************************************************************
 * Programmet 'Rente' som udregner rentes rente af et beløb      *
 *     k + ( k * ( i / 100 ))  er den første termin              *
 * k    er indskuddets størrelse                                 *
 * i    er rentetallet pa.                                       *
 * n    er antallet af rentetilskrivninger                       *
 * r    er rentefaktoren                                         *
 * sum  er kapital med rentes renter                             *
 *****************************************************************/

numeric digits 14
parse arg k i n
r   = ( 1 + ( i / 100 ))
sum = (( k * ( pow( r, n ))) / 1 )
say sum
```

Ramme 1

```
/*****************************************************************
 *     k + ( k * ( i / 100 ))  er den første termin              *
 * k    er indskuddets størrelse                                 *
 * i    er rentesats pa.                                         *
 * t    er antal terminer                                        *
 * n    er antallet af rentetilskrivninger                       *
 * r    er rentefaktoren                                         *
 * sum  er annuiteten, indskud med rentes renter                 *
 * akku er den akkumulerede annuitet                             *
 *****************************************************************/

parse arg k i t
n   =  1
r   = ( 1 + ( i / 100 ))
akku = 0              /* akku tildeles en type med vardi          */
do while t  < 1
   sum = (( k * ( pow( r, n ))) / 1 )
   akku = akku + sum  /* akkumuleret sum af indskud + rentes rente */
   t = t - 1          /* løkketæller dekrementeres                 */
   n = n + 1          /* indkuds-/rente-tæller inkrementeres       */
  end
say akku
```

Ramme 2

```
/*****************************************************************
 *    restg + ( restg * ( i / 100 ))  er den første termin      *
 * k er gældens     størrelse                                    *
 * i er renten pa.                                               *
 * a er afdragenes størrelse                                     *
 * n er antallet af terminer                                     *
 * r er rentefaktoren                                            *
 *****************************************************************/

'rv/s/'
parse var s.CURRENT k i a

if s.CURRENT = " " then do
   'a/Indtast herunder lånebeløb   rentefod   afdragsstørrelse/'
   'a//'
   'a//'
   call quit()
  end
r      = ( 1 + ( i / 100 ))
restg  = k
n      = 0
do forever
   restg = (( restg * ( pow( r, 1))) / 1 )
   restg  = restg - a
   If a < restg then do
      n = n + 1
      'a/Restgæld ved      'n'. afdrag er ' ((((restg)*100)-
   (((restg)*100)//1))/100) 'kr./'
     end
    else do
      n = n + 1
      restg = ((((restg)*100)-(((restg)*100)//1))/100)
      'a/Sidste afdrag nr. 'n' er på 'restg' kr./'
      call quit()
     end
 end
quit:
exit
```

Ramme 3

2.Ram Disk:> rx rente 100 15 3 <RTN>

Dette lille program udnytter funktionen *pow(,)* i rexxmathlib.library. Biblioteket befinder sig på devicet <Libs:> hvilket på mit system er det fysiske SYS:Libs directory. Alle delte biblioteksresourcer har jeg fundet mest praktisk at opbevare der.

Haves ingen dokumentation af dette bibliotek, kan indholdet af funktioner aflæses i første linie ved hjælp af Edit- eller Type-kommanden med flaget hex. I biblioteket findes logaritmefunktioner og sin/cos, tan, rad bl.a.

Hvis man vil f.eks. finde en kurs, har man stor gavn af vinkelfunktionerne. Imidlertid er det sjældent at man tager datamaskinen med på en sejltur. Men da kurser ikke kan aflæses blot ved at lægge en vinkelmåler på en globus, er regnekraften som kan demonstreres ved disse funktioner ikke ueffen. Man kan i stedet f.eks. beregne bederetningen (qibla'en) til Mekka derfra hvor man bor. Men så har man også en bog om sfærisk geometri nødig.

Fiffet med at dividere udregninger med "1" til sidst sørger for at resultatet ikke udlæses i videnskabelig eller eksponentiel notation. Det er ikke lige så nemt at læse. Dog får man nogle flere decimaler end ved den her valgte metode.

Det næste lille programeksempel udregner hvad man kunne kalde en akkumuleret annuitet. Men da man sjældent sparer op ved at sætte en hundredekroneseddel ind på en bog en gang om året, må man formindske renten tilsvarende hvis man vil se hvad man får ud af at sætte en hund ind om måneden *(se ramme nr.2)*. Dette program kaldes ligeledes fra shell'en og rummer en løkkestruktur.

"do" og "end" omslutter løkken og "while t ~< 1" sikrer at så længe t ikke er mindre end 1 vil løkken fortsætte sit gennemløb.

Kald af et ARexx-program fra Ed

(Se ramme nr.3) Linien som i første omgang er vigtig her, er ændringen fra "parse arg" som tolker en kommandolinie i argumenter fra shell'en og så linien "parse var" som tolker en linies ord i værdier adskilt af mellemrum. Denne variant er det nødvendigt at bruge inde fra Ed fordi hele linien transmitteres som éen variabel på éen gang i variablen s.CURRENT fra Ed. Kaldet af dette program fra Ed sker ved at placere cursoren på en tom linie og taste:

<Esc> *rx,amor

Herved er argumentlinien tom og rexx-programmet vil i Ed indsætte en lille ledetekst med anvisning på hvad der skal stå på linien nedenunder. Afvikles programmet herefter med tre værdier på cursorens linie, vil programmet udregne en amortisation ud fra de angivne værdier. Hvis du er utilfreds

```
/*****************************************************************
 *     k + ( k * ( i / 100 ))  er den første termin              *
 * kb er begyndelseskapitalen som skal vær kendt                 *
 * ks er slutkapitalen som også skal være kendt                  *
 *  n er antallet af rentetilskrivninger                         *
 *  i er rentefoden eller renteprocenten pr. tilskrivning        *
 *****************************************************************/

Numeric Digits 14
parse arg kb ks n
r = kb - ks
i = ( pow( r , 1/n ) / 1 )
say i
```

Ramme 4

med min simplifikation kan du selv prøve at implementere stempelafgift, antal årlige rentetilskrivninger osv.

En afrundingsfunktion findes ikke i ARexx, så jeg har blot afskåret fra tredie decimal. Vil du have korrekt afrunding er dette en opfordring til dig selv om at eksperimentere.

Jeg har leget lidt

På baggrund af det jeg er kommet frem til har jeg leget lidt med nogle tal. Ved en rentetilskrivning pr. afdrags-termin på 2,12258895028401% vil det tage 17 terminer at afdrage 14000,- kr. ved en afdragsstørrelse på 943,- kr. Sidste afdrag vil da være netop 943,- kr.

Ved en rentetilskrivning pr. afdragstermin på 1,55802087126403% vil det også tage 17 terminer at afdrage 14000,- kr. med en afdragsstørrelse på 943,- kr. Sidste afdrag vil da være på 14,69213682623 kr. hvilket så skal rundes af til 14,69 eller rettere 14,75 kr.

Problemet ved sammenligningen mellem de to forhold er rentesatsens størrelse. Går du til en sparekasse og spørger hvor lang tid du skal betale af på et lån af en vis størrelse, vil de måle tiden i antal afdrag, svarende til deres forretnings-rentesats. Denne er fastsat under hensyn til konkurrenterne. Derfor vil der være en margin på differencen mellem de to foregående eksemplers rentesatser, (2,12258895028401% - 1,55802087126403%), hvilket svarer til en forskel i rentesatsen på 0.56456807901998%.

Måske du tror denne forskel kan være til at overse. Det er den også!!!

I første tilfælde svarer rentesatsen til 28,66540605244% pa. mens i andet tilfælde 20,38454808358% pa.

Det svarer til at lånet er 28,887984191507% billigere i sparekassen eller 40,623210948347% dyrere hos radioforhandleren, afhængigt af hvilken synsmåde du foretrækker når du går i sparekassen.

Rent praktisk kan du se at differencen på sidste afdrag på 938,25- kr. løber lige ned i lommen på din radioforhandler. Netop heri består forskellen i at gå hen i en forretning og købe en vare på 288,- kr. månedligt i 36 måneder eller pr. postordre ditto eller gå til sin foretrukne bank eller sparekasse. De fleste mennesker er ret så ligeglade med disse sidste 938 kr. og 25 øre. Men betænk at størrelseordenen af forskellen i rentesats er den samme uanset beløbenes faktiske størrelse. Så når du har betalt 288,- kr. om måneden i 36 måneder vil du ved et beløb på f.eks. 8259,95- kr. have betalt 2108,05- kr. i renter hos postordrefirmaet, mens du hos sparekassen vil have betalt 1280,25- kr. ved køb af samme fjernsyn, den samme datamaskine eller hva' ve' ja'. Du kan med andre ord få det samme for en mindre månedlig ydelse i sparekassen.

1,40894259625402% om måneden hos radioforhandleren svarer til lidt over 18% pa. 1,02368443581402% om måneden hos sparekassen svarer til 13% pa. Det er en slags leg det er forholdsvis simpelt at eksperimentere med i ARexx.

Hvad man skal passe på i ARexx

Hvert eneste program som har implementeret et ARexx interface har gjort det på sin måde. Linierne

'rv/s/'

parse var s.CURRENT k i a

og

'a/Indtast herunder lånebeløb rentefod afdragsstørrelse/'

er derfor totalt meningsløse udenfor AmigaDOS Ed. I Ed er der en struktur knyttet til meddelelsesporten på ARexx-porten som hedder sådan noget som:

structure s { ... }

Hvert felt i denne struktur adresseres ved som f.eks. s.CURRENT, når det gælder den øjeblikkeligt aktive linie som det hedder i en linie-editor.

I ARexx kaldes sådan noget et stigbord. (Du ve', brædder på tværs mellem nogle betonklodser så de tilsammen gør en dæmning). På engelsk *"a stem"*.

Af denne grund har jeg kaldt stammen "s", men dette navn er ikke nødvendigt. Som i 'C' kan en sådan struktur tildeles ethvert navn. Alle felter derindenfor, det der står efter punktet, skal blot kaldes samme forstavelse.

Kommandoen 'rv/s/' initierer ARexx-porten ved at kopiere værdierne fra Ed's struktur over på ARexx-porten hvor felterne har navne skrevet med versaler, store bogstaver.

De omgivende "''", altså single-quotes, sørger for at det der står derimellem overgives til Escape-sekvensen i Ed. Derfor vil hele den sidste linie virke som om den var indtastet på Ed's kommandolinie med:

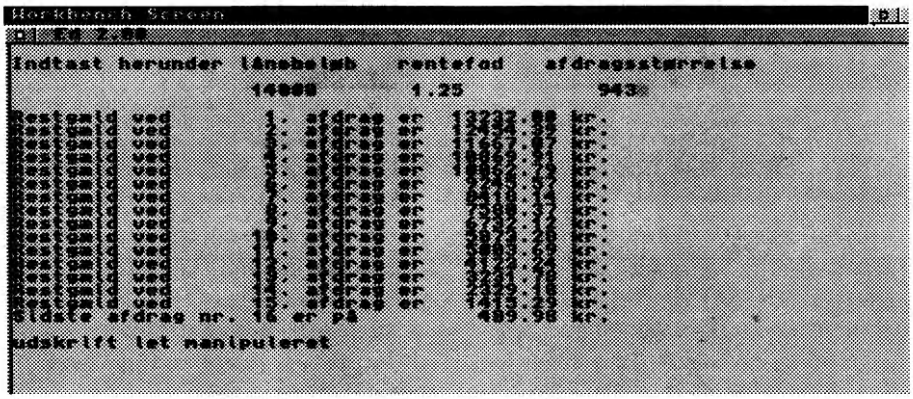
```
<Esc> *a/Indtast herunder lånebeløb
   rentefod   afdragsstørrelse/
```

"a"'et er Ed's kommando "after" og indsætter sit argument på en ny linie under cursoren. "i" ville have indsat på en ny foregående linie.

Til ethvert program hører en ARexx dokumentation. Sædvanligvis er denne ikke særligt fyldestgørende. Dog har f.eks. programmmet ProWrite en god dokumentationen med effektive eksempler.

Generelt kan man sige at der ingen vej er udenom en lærebog i ARexx, masser af eksperimenteren og/eller spørgen sig for.

Til slut kommer der så lige, for at blive i spøgen med renteprogrammer, et program der, når man har et beløb der er vokset til et eller andet i løbet af et antal rentetilskrivninger, vil udskrive den rente som har været anvendt pr. tilskrivning.



Funktionen pow udnyttes på den måde at pow(y, x) betyder roden y i x'te potens. pow(y, 1/x) betyder så den x'te rod af radikanden y med x som rodeksponent *(Se ramme nr.4)*.

Næste nummer af bladet vil så igen indeholde et, måske to eksempler på hvordan man kan anvende kommandofiler i shell'en. "Hvorfor kende til shell"-serien vil først og fremmest prøve at give svar på dette. □

"Amiga'en som arbejdsplads"

Amiga som pædagogisk værktøj

■ *Af Peter Jørgensen*

Jeg er pædagog på en stor daginstitution: Fritidshjem/klub. Her har jeg blandt andet ansvaret for institutionens computerværksted som har åbent 3 dage om ugen.
Hjemme har jeg en Amiga 1200 68030/50 med FPU 10 Mb ram 670 Mb harddisk og CD-rom (og en PC'er jeg næsten aldrig bruger).
Jeg startede i 1992 med at arbejde med børn og computere og indkøbte i den forbindelse en Amiga 500.
Det var mit første møde med en computer, og snart måtte jeg også eje en selv. I dag har institutionen 2 stk. Amiga 1200 030'er og en Amiga 1200 020'er samt den gamle Amiga 500.

Hvad laver vi så på vores maskiner?

Selvfølgelig spiller vi, men det er jo snart det Amiga'en er dårligst til på grund af manglende nye spil. Vi bruger spil som Dune II, Historyline, Ab3DII, Worms og Lords of the Realm for bare at nævne nogle.

En gang om måneden har vi link-aften for klub-børnene, og her har vi sidst haft en overlevelseskonkurrence i hjemmelavede Ab3D II-baner.

Vi indsendte sidste år en hjemmelavet Ab3D II bane til Amiga Format, men konkurrencen blev vist aflyst, for vi hørte desværre aldrig noget fra Amiga Format. Børnene og jeg havde ellers lavet alt selv, lige fra 3D-våben til objekter, aliens og walls.

Meget andet end spil

Spil er kun en lille del af de ting vi i tidens løb har brugt Amiga'en til.

Jeg kan nævne at for 3 år siden gik vi på internettet med vores 1200 og fik via Kidlink pennevener i Amerika.

Vi har lavet kunst- og tegnefilms-konkurrencer i Dpaint, og et lille spil og små programmer i Amos er det også blevet til.

Vi har snuset til det at sample lyd og har faktisk også et keyboard som vi via midi-interface kan koble sammen med Amiga'en, men jeg er ikke selv ret skrap til det med musik.

Selv naturen har vi haft inde i Amiga'en da vi tog til stranden og samlede havalger som vi pressede og bagefter fik scannet, så vi kunne efterbehandle dem i Dpaint.

Amiga'en som pædagogisk værktøj

Ud over dette er Amiga'en nok det bedste pædagogiske værktøj jeg har haft på grund af den interesse næsten alle børn har for computere.

Over Amiga'en kan jeg komme i snak med stort set alle børn og der ordnes mange ting og problemer, mens vi klarer femte bane i Dune II.

Aldrig PC'er

Selv om jeg også kender en hel del til PC'ere kunne jeg ikke drømme om at indføre en sådan i mit computerværksted, fordi Amiga'en er suveræn til de ting som jeg bruger den til sammen med børnene.

Amiga'en er nem at få op at køre og nem at vedligeholde. Desuden er maskinen robust (vores A500 har kørt næsten nonstop siden 1992 uden at gå i stykker).

Man smadrer ikke sin harddisk, fordi man kommer til at slukke mens man står i Windows, – øh, Workbench.

Amiga'en er billig i indkøb, sparsommelig i ramforbrug og harddiskplads – noget der tæller meget i dag hvor der skæres ned på institutioners budgetter.

Et program som Dpaint er nemt for børn at forstå og resultatet er flot med det samme.

Nej, der skal meget mere end den PC'er vi ser i dag til at få mig til at skifte mine Amiga'er ud, og jeg har alt for tit set at et værksted aldrig er blevet til andet end passivt spil efter anskaffelse af flere dyre Pentium-maskiner.

Dog vil jeg være ærlig og indrømme at vi godt kunne ønske nogle nye spil i stil med Warcarft og Command and Conquer. Desuden må spillene helst kunne spilles i link og man skal kunne lave baner eller missioner selv (aktivt spil).

Dette er, hvad børnene ønsker. □

MYST-KONKURRENCEN

I andledning af ClickBOOM/PXL-Computers snarlige udgivelse af MYST afholdt vi en Myst-konkurrence hvor man såmænd bare skulle finde frem til og tælle hvor mange Myst-objekter der var gemt i Amiga Advis nr. 4/97.

Ja, nu kan jeg altså ikke holde det tilbage længere: ***Der var 3.***

Efter lodtrækning har vi fundet frem til en vinder, nærmere bestemt ***Jacob Nielsen*** der som lovet får en ***Amiga Advis T-shirt.***

Jeg siger tak for de mange indsendte forslag og vi regner med at vende tilbage med en ny konkurrence i næste nummer.

Internet via E-Mail

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Kan du forestille dig en bog som hedder "Cool Things To Do On the Internet". Denne titel har eksisteret nogle år efterhånden og manden bag kalder sig Doctor Bob. Da Bob Rankin i foråret 94 meldte sig på banen med sit dokument "Accessing The Internet By E-Mail" var det på mange måder en revolution. Og revolutionen fortsætter.

En start på et projekt

I 1994 var aktiviteterne omkring handicappedes adgang til EDB voldsomt i vælten i USA. Dengang var WWW kun knapt på idéstadiet og Bob Rankin samlede en vejledning i at få adgang til FTP filtransport, Archie-søgning på FTP-servere, søgning i WAIS dokumentdatabaser, Gopher-Mail, læsning af NetNews på USENET, kun med adgang via E-Mail.

Bob Rankin har opdateret sit dokument et par gange om året eller mere, siden. I forbindelse med hans projekt har han oprettet en MailList. Dvs. en liste af meddelelser på en server som man kan abonnere på via E-Mail.

Listen modereredes i begyndelsen af Bob selv, men blev hurtigt overtaget af en australier, siden af en franskmand. Nu har Alexander Klink fra Tyskland i flere år været moderator på listen og han har ikke planer om at falde fra lige med det samme.

Hvad en god idé kan afføde

En mand ved navn Gerry Boyd blev på et tidspunkt abonnent på *ACCMAIL Digest* (som listen hedder), og blev så begejstret at han straks satte sig for at undersøge hvordan alverdens søgefunktioner på Internettet virker. Han har fra hele verden fået tips som han har samlet sammen i FAQ'S, Frequently Asked Questions, og gemt på en FTP-server hvorfra man kan hente dem.

De samlede lister er efterhånden pakket på 1,3 Mb, så man skal være meget ihærdig hvis man vil begynde sin færd fra at være newbie til knowbie der.

Et bedre sted at hente filer med vejledninger er hos Bob Appleton som også efterhånden i et par år har været skribent på listen ACCMAIL Digest. Han har samlet det vigtigste i tre dokumenter på tilsammen ca. 70 Kb hvoraf det ene dog er uinteressant for Amiga-ejere. Det hedder pix4u.txt og rummer adresser og navne på software for Intel og MS-DOS Internet-platformen.

Men det absolut vigtigste at gå igang med er et eksemplar af sidste nye udgave af guiden.

Få fat i en guide

"Accessing The Internet By E-Mail, Doctor Bob's Guide to Offline Internet Access" kan fås på følgende måde:

Send en meddelelse hvor emnelinien er tom og lad en ekstra linie være tom i meddelelseskroppen. Skriv dernæst på en ny linie som det fremgår af følgende:

Subject:
(her skal være en tom linie)
send lis-iis e-access-inet.txt

Det er for det meste en god idet at tilføje en ekstra linie under kommandolinien som er den der står i meddelelseskroppen. Meddelelsen sendes til adressen: ***mailbase@mailbase.ac.uk.***

Herefter skulle guiden gerne befinde sig i din postkasse på et efterfølgende tidspunkt. For at blive abonnent på MailList'en skal du sende en meddelelse til ***listserv@listserv.aol.com*** med følgende indhold:

Subject:
(tom linie)
subscribe accmail Fornavn Efternavn

Naturligvis skal navnene erstattes med dine egne. List-serveren vil dernæst afkode din returadresse fra meddelelses-headeren og føje dig til listen. F.eks. er linien med Subject: en del af en menu i Yam hvor der står Emne eller sådan noget på emnelinien. Så er det dette felt der skal være tomt og øverste linie i editor-vinduet som også skal være blank, skal bestå af et LineFeed (<RTN>)

Hvad du bl.a. kan få adgang til

Jeg begyndte min færd ud på nettet således. Til adressen ***agora@dna.affrc.go.jp*** sendte jeg en meddelelse med følgende indhold (linierne samles hvor de her er delt med back-slash, \):

Subject:
(Her skal være en tom linie)
send http://inetw.com/home/ak
/4useries/email4u.txt
send http://inetw.com/home/ak
/4useries/getit4u.txt

Jeg sendte også til andre servere, bl.a. her i Europa, men uden virkning. Efter nogle timer var de pludselig i postkassen. Bemærk dertil at kommandoen blev sendt til en server i Japan, videre til USA og derfra tilbage til Japan, hvorefter de blev sendt til mig.

Dernæst afgav jeg nogle kommandoer jeg fandt i getit4you.txt til samme værtsmaskine og to af dem var som følger:

xxxxx+yyyyy+zzzzz erstattede jeg med *teksttv+tog+plan*

Subject:
(tom linie)
send http://www.hotbot.com/IU0Fo
FDOEDABED31F3A694C919EE
2548B5F40CE6/?SW=web&SM=MC
&MT=xxxxx+yyyyy+zzzzz&DC=10&
DE=2&RG=NA&_v=2
send http://www.metacrawler.com
/cgi-bin/nph-metaquery?gene
ral=xxxxx+yyyyy+zzzzz&method=0
&sort=relevance&ltarget=window
&useFrames=1&iface=int1

Tre af de værtsmaskiner som var foreslået fandt intet somhelst i Europa. Nemlig

search.dogpile.com
search.dejanews.com
www.lycos.com

Een, *www.hotbot.com*, fandt nogle danske dokumenter som ingen andre fandt, men til gengæld fandt den intet af det jeg ledte efter.

www.metacrawler.com fandt både det jeg ledte efter samt nogle andre norske og svenske og hollandske dokumenter, hvilket flere af de andre altså også gjorde. Nogle fandt udelukkende amerikanske dokumenter.

Følgende kommandoer til maskinen w3mail@mogli.gmd.de i Tyskland gav nogle fine resultater.

Subject:

(tom linie)

get -t -u -a http://www.uradio.ku.dk\ /links/ttv/

get -t -u -a http://www.dr.dk/cgi-bin\ /ttx /100

Den første returnerede links til Danmark's Radio's TekstTV.

Den anden returnerede indekssiderne fra side 100 til den sidste side mindre end 800, ganske vist mandag den 7. april om aftenen for lørdag den 5. april kl. 10:24:10, men hvis ikke det ligefrem er dagens vejr eller radioprogrammerne man vil have fat i, går det vel også nok.

Hvis man vil søge rundt efter forskellige emner duer serveren i Tyskland desværre ikke. Det sikreste er at bevæge sig over Japan. Og så slå koldt vand i blodet i ventetiden.

Søgestrategi

Når man søger skal man tænke sig en smule om for at kunne forvente overskueligt resultat med nogen rimelighed. Jeg ville f.eks. søge på noget med fællesskaber og miljøgaranti i håb om at finde noget på dansk om EU. Men da søgemaskinerne "The SearchEngines" ikke kan forventes at kunne dansk, søgte jeg i stedet sådan her:

xxxxx+yyyyy+zzzzz erstattede jeg med *milj+garanti+llesskab*.

Jeg blev noget overrasket over resultatet fordi jeg ikke havde tænkt mig om. Jeg fik tyrkiske, italienske, franske, canadiske, amerikanske, danske, norske, svenske dokumenter som matchede garanti. Men et eneste dokument på een søgemaskine som matchede det hele. Det var "Kapitel 4. Amtskommuner Tilskudsopgørelse for 1997 4.1. Samlet oversigt".

Hver søgemaskine har sin særlige måde at søge på og sin egen måde at rapportere på, så man kan ikke nøjes med en. 10–12 stykker er passende, men man skal bare tage sig i agt for at den japanske maskine ikke vil rapportere fra mere end 10 søgninger i een rapport.

En såkaldt query som:

send http://www.altavista.digital.com\ /cgi-bin/query?pg=q&what=web\ &fm\t=.&q=milj+garanti+llesskab

gav følgende resultat:

llesskab: 13; garanti: 11327; milj: 14433
Documents 1-10 of about 7000 matching the query, best matches first.

Dvs. at der skal afsendes 700 E-Mails for at man er sikker på at det af interesse ikke findes.

En anden forespørgsel til DejaNews:

send http://search.dejanews.com\ /dnquery.xp?query=milj+garanti\ +llesskab&defaultOp=AND&svcclass\ =dncurrent&maxhits=20

gav følgende resultat:

Individual word match counts
garanti: 1195 llesskab: 27 milj: 1580

Som det ses er rapporterne af ret så forskellig karakter og på ***www.excite .com*** som er Sun Microsystems' søgemaskine fandtes 22544 matches. Vejen frem er åbenbart at begrænse sig. Dvs. prioritere et mere præcist dansk ord end de der oversvømmer postkassen med ubrugelige ting. Søgeargumentet *"llesskab"* alene gav udelukkende danske dokumenter som resultat.

Det skal ikke være nogen hemmelighed at jeg troede jeg kunne finde SF's server med noget om miljøgaranti, men trods det de søger at skabe interesse om sig ved at sige rundt omkring at de åbner deres informationsbaser for ikke medlemmer, findes de alligevel ikke på verdensnettet. Det kan jo godt undre lidt.

Men det kan være at de siger det for brug internt, så medlemmerne kan synes de dog gør noget. Engang havde de en base ved navn HotLips. Denne var heller ikke kendt af det dengang mest kendte arkiveringssystem på internettet, WAIS.

Men ellers er der utroligt mange muligheder på Internettet, også selvom man kun har adgang til E-Mail via en Unix-prompt gennem en modem-opkobling med en terminal-emulator hjemme eller en rigtig terminal på en arbejdsplads. □

FUP, FLID & SNYD

Følgende snydekoder til Alien Breed 3D er blevet indsendt af Filip Søndergaard:

2-Storage Bay:	CMOFFJENPPHHFFFF
3-Sewer Network:	MIOOEDEOPPFFFFFF
4-The Courtyard:	KPKOFOHOEHFFFF
5-System Purge:	NLIAMBOOPHHFHFFN
6-The Mines:	FOIINMPOCNFFFFFF
7-The Furnace:	CCCGIDOPPFEEFFFF
8-Test Arena Gamma:	PPKKNOPLJIEFMFEN
9-Surface Zone:	DBAMHFPPABEFIFFN
10-Training Arena:	JMCGDIOKPLFBDCGN
11-Admin Block:	HKAMHHPPFFFFFFFF
12-The Pit:	DPIOCKPPEEEBFFFF
13-Strata:	OLKOLEOOAPELAIHP
14-Reactor Core:	GGAOLMOOMNMILKHJ
15-Cooling Tower:	LKKOPHPPAIOJBIOH

Her er en anden god gammel kending nemlig Kid Gloves:

Start spillet op og tryk så F1 for at pause, skriv nu: RHIANNON og spillet vil begynde.

Tryk F9 for at blive usynlig. Hvis du vil have mere sjov så tryk F1 igen + snydekoden, tryk F8 og vups, så bliver du velsignet med 9 nøgler, 9 spels og $10.000.

Hvis det ikke er nok så tryk F1 igen + snydekoden og så F6. Biing nu er du inde i butikken.

Og hvis du stadig helmer efter mere, så er der kun en ting at gøre, tryk F1 igen + snydekoden, F7 for at skifte til næste level. □

SPIL

Spil-opdatering

■ ***Som den vakse læser sikkert har bemærket er der ikke nogen spilanmeldelse med denne her gang og det betyder ikke at der ingen spil er kommet, men såmænd bare at der ikke er kommet nogen spil-pakke til os, desværre.***
Derfor har vi lavet denne artikel som kort vil beskrive de spil der er udkommet inden for de sidste 3 måneder (ca.) og som ikke tidligere er anmeldt her i bladet, samt nogle kommende titler.
Men vi vil til næste nummer prøve at skaffe nogle af de nedenstående titler og såfremt det er muligt, nogle helt nye.

Udkomne spil

Det første vi skal kigge på er **Minskies Furballs** som udgives af Binary Emotions og Guildhall i fællesskab.

Minskies Furballs er i stil med div. små spil hvor forskellige former for klodser falder ned fra oven og opgaven er så at placere dem rigtigt i forhold til hinanden, således at der ikke opstår huller, da hullerne bevirker at det nedfaldne ikke lige forsvinder igen.

I Minskies Furballs er det ikke forskellige klodser, men søde små kaninlignende genstande som sidder to og to. Disse kan så have samme farve eller hver deres og på den måde erstattes forskellige former med farver.

Minskies Furballs kan køre på alle Amiga'er med minimum WB 1.3, 1 Mb Ram, kan installeres på Harddisk og fylder 4 disketter. Skulle det have vækket jeres interesse kan yderlige informationer hentes hos Binary Emotions på tlf. 01722 716074.

Tommy Gun fra Mutation Software er et shoot'em up-spil hvor du ser en rund klump med kasket og patronbælte fra ryggen og med denne genstand skal du så styre et sigtekorn rundt og skyde pludseligt opdukkede fjender ned og kaste bomber.

Der er udkommet en demo af spillet som jeg ikke har prøvet, men at dømme efter billeder af spillet ser det ikke specielt festligt ud. Det ligner mere noget man plejer at udsende som freeware.

Tommy Gun virker på alle Amiga'er med WB 1.3, 1 Mb Ram, fylder 1 disk og kan ikke installeres. Yderligere oplysninger kan hentes hos Mutation Software på tlf. 01705 672616.

XP8 fra Effigy Software udkom i efteråret i en AGA-version og nu er turen så kommet til en ikke AGA-version.

Kort fortalt flyver du rundt i rummet og skal skyde eller undgå alt det der kommer imod dig, samle våben o.l. op undervejs, i bedste Banshee-stil.

AGA-versionen var og er vel stadigvæk et ganske udemærket spil på sit felt og i ikke AGA-versionen skulle der kun være et mindre tab i grafikken.

XP8 udgives af Effigy Software og yderligere informationer kan hentes hos dem på tlf. 01526 834020.

Chaos Engine 2 var oprindeligt planlagt at skulle være udkommet sommeren 1996, men ligesom de fleste andre spil, så kom Chaos Engine 2 heller ikke til tiden.

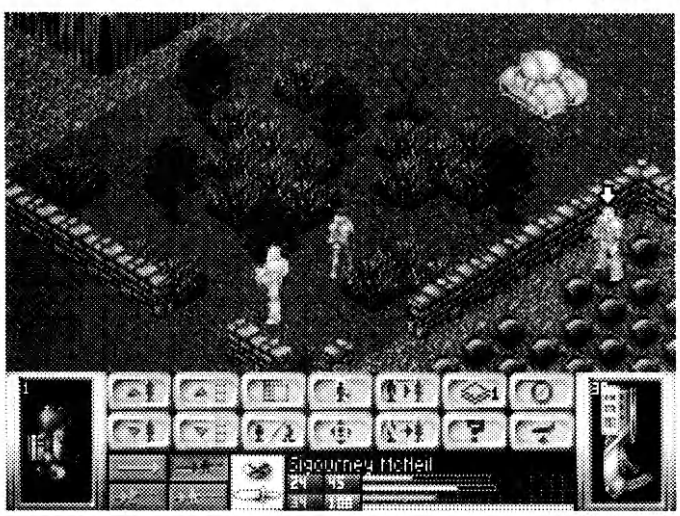
Var du helt vild med forgængeren Chaos Engine, så vil jeg tro at denne her lige er dig da de umiddelbart minder meget om hinanden, og for folk der ikke kender forgængeren kan jeg oplyse at det, kort fortalt, går ud på at man render rundt og samler våben o.l. og destruerer div. forhindringer for at komme videre. Kan spilles som 1 eller 2 players.

Spillet er fra Bitmap Brothers, kan køre på alle Amiga'er med WB 1.3, fylder 3 disketter, 1 Mb Ram, kan installeres på harddisk og kan købes hos Betafon.

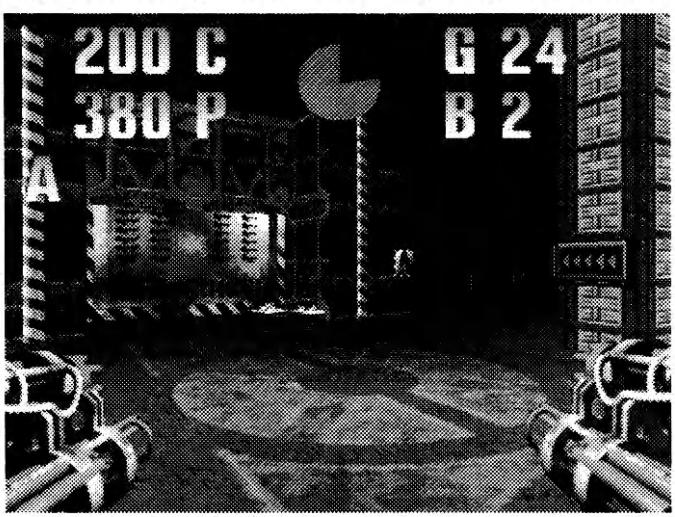
I sidste nummer nævnte vi at ClickBOOM nu udgav **Nemac IV DC** på CD-Rom. Nemac IV DC er ikke et nyt spil, men har være ude som shareware i et godt stykke tid og hvor meget nyt der er sket udover en masse ekstra fyld, således at der nu er hele 400 Mb Nemac IV DC, ved jeg ikke.

Spillet er en Doom-klon med alt det død og ødelægelse et sådant spil nu medfører. Af de mere specielle ting skulle det være forberedt til grafik-kort og I-glasses.

Derudover har Guildhall Leisure lavet aftale med MicroProse og Electronic Arts om genudgivelse af deres



UFO – Enemy Unknown er netop blevet "genoptrykt".



Nemac IV på CD-Rom – flottere end nogensinde.

gamle titler under betegnelsen lavpris-spil og man skal ikke forvente sig noget nyt i dem, men for folk der ikke har dem, kan jeg da godt afsløre at der er et par klassikere imellem.

Da der er nogle stykker, vil jeg nævne nogle af dem ved navn her:

Fra **MicroProse** skulle der være tale om: *3D Golf, Covert Action, F15 II, Grand Prix, Rail Road Tycoon, Silent Service, B17-Flying Fortress, Starlord, Dogfight, Special Forces, UFO, Colonization, Impossible Mission 2025, F-19 Stealth Fighter, F-117A Nighthawk* og *Fields of Glory.*

Fra **Electronic Arts** skulle det være: *PGA Golf, FIFA Soccer, Theme Park, Desert Strike, Wing Commander* og *Road Rash.*

Spil på vej

Zoon99 er et spil fra Aurora Works hvor man med sin lille tank skal kæmpe sig vej gennem 99 zoner mod andre tanks. På de forskellige zoner er der så forskellige forhindringer og genstande som man kan gemme sig bagved og det hele er set oppe fra.

Som grafiker har Aurora Works såmænd en dansker og hvis jeg ellers kan få genskabt mine lidt ældre e-post meddelelser, skal vi have gang i et interview.

Zone99 kræver 2 Mb Chip og 2 Fast-Ram, en 030/25 MHz CPU og forventes at komme ud i handelen i løbet af de næste par måneder.

Big Red Adventure har så vidt jeg kan erindre været udkommet for et år eller to siden, men kom kun til Mac og PC (overrasket? – nej vel...), men nu ser det ud til at lykkes med et par års forsinkelse så lykken også skal tilsmile os Amiga-ejere.

Big fordi det fylder en CD-Rom, Red fordi det foregår i Rusland og Adventure for... – nå ja, det har i nok gættet – derudover kræver det en AGA-Amiga.

Spillet udgives af Core Design/ Dynabyte, men sælges af Power Computing til en pris af £19.99 og skulle blive frigivet på The World of Amiga showet. Yderligere informationer kan hentes på tlf. 01234 851500.

Skibet er ladet med Race

Racer fra D'Heeger Sebastien (fransk) er et Lotus-lignende 3D racer-spil hvor man kan indstille pixlerne i enten 2x2 eller 1x1. Problemet er bare, at på den demo jeg har prøvet virker det noget sløvt, selv på en 040, men det håber jeg vil blive bedre.

I den færdige version kommer der 6 forskellige banetyper (regn, sne o.l.) og den skulle være til at erhverve sig engang i løbet af juni/juli som postordresalg til ca. $25 fra D'Heeger Sebastien.

Udviklet og sælges af D'Heeger Sebastien, 137 Rue du General, Catroux, 59495 LEFFRINCKOUCHE, Frankrig.

Flying High er et typisk Sony Playstation-lignende bilspil som er udviklet af APC&TCP og de oplyser at det vil være klart omkring juni.

Grafikken virker umiddelbart godt, men der går ikke lang tid før man bliver træt af ikke at kunne styre bilen ordentligt rundt i svingene, så det må vi håbe at de laver bedre i den endelige version.

Yderligere informationer kan hentes hos APC&TCP (tyske) på tlf. 0049 864 899953.

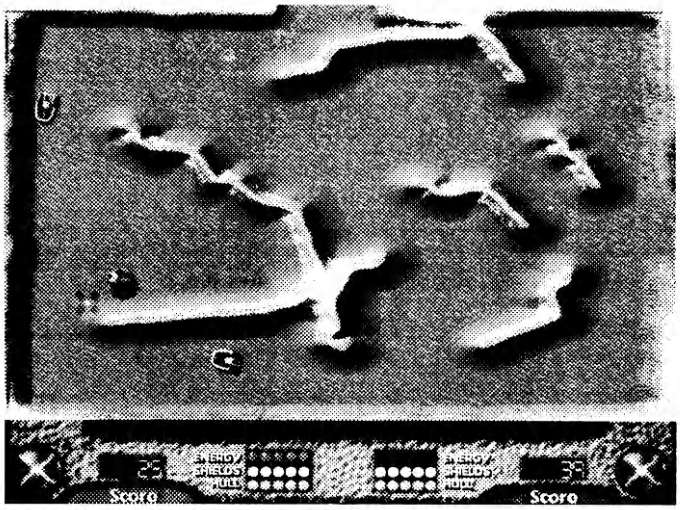
AF1 – Alien Formula One et godt Formel 1-spil med forbløffende god grafik i forhold til de tidligere kendte Formel 1-spil. Dog er grafikken fucket op visse steder i denne her spil-demo men det går forbavsende hurtigt, specielt når man lige har prøvet Racer demo'en.

I demoen er det kun muligt at styre med mus, hvilket man efter meget kort tid erfarer er ganske umuligt at få noget ud af, så tag og følg en af de andre biler ved hjælp af en F-tast; dette giver den bedste indsigt i spillets muligheder. Så når i prøver demoen, så gør det for at prøve de kommende muligheder dette spil kan byde på og ikke for at spille det nu.

En demo kan findes på CU Amiga Magazine's Super CD-Rom 10 og for dem der ikke har et CD-Rom drev eller CU's cover CD, kan de sende en disk til os med en svarkuvert med porto på og vi vil sende den til jer.

Wheels On Fire er som titlen antyder endnu et racerspil og efter demo'en at dømme minder det meget om Virtual Karting i sin opbygning og spille-måde. I følge Prolixity som har udviklet spillet, kræver det at man minimum har AGA/020 CPU og 4 Mb FastRAM. Det kommer til at fylde 5 disketter, fås med enten engelsk eller tysk manual og kommer til at koste 45 DM plus forsendelse som for os her i landet vil sige 10 DM.

Interesseret? Prolixity kan kontaktes på tlf. +49 (0)2302-50233 eller på e-post adresse Codemanx@aol.com □



Zoon99: Værsgo' – 99 baner af denne slags.

Alien Formula One: Bemærk genspejlingen på bilen.

AB3DII-TKG EDITOREN

– Hvordan man kommer i gang med at lave sin egen 3D-verden

■ *Af Peter Jørgensen*

Jeg har i lang tid undret mig over at jeg ingen steder har set eller hørt om nogen der er kommet i gang med AB3DII-editoren. Selv på internettet er det eneste man kan læse at editoren er dårlig og at den ikke er brugervenlig og lignende. Dette har specielt undret mig da jeg arbejder i en fritidsklub hvor børnene i en periode havde stor glæde af at lave linkbaner til hinanden.
Figurerne i spillet kan erstattes med riddere og våbnene med sværd og troldom hvis det er den slags verden man ønsker at skabe. Muligheden i spillet for link gør, at man kan lave nogle spændende 2 player-baner til at spille sammen med sine venner. For at give dette program en chance til at blive lidt mere kendt, har jeg besluttet mig til at videregive den viden jeg har om editoren i en række artikler.

Først skal jeg nok lige sige at dette program kræver en accelereret Amiga og en del ekstra ram (minimum 4 Mb). Du skal selvfølgelig også have købt spillet ABb3DII-TKG og den medfølgende editor.

Derefter kommer den første skuffelse: Editoren på originaldisketterne virker ikke. Du bliver nødt til at finde en opgraderings-patch som blev udsendt lige efter udgivelsen via Amiga Format. Du kan finde den på de fleste BBS'er og ellers kan jeg anbefale Munken BBS, tlf. 44 92 93 97.

Man får som regel fat i den som en lha-fil, der så skal udpakkes til en disk som omdøbes til fixdisk.

Jeg havde først beskrevet hvordan man kommer igennem installationen, men har af pladsmæsige årsager valgt at klippe dette afsnit ud. Hvis installationen af editoren giver dig problemer er du velkommen til at sende mig en E-mail og så vil jeg forsøge at give dig løsningen på dit problem.

AB3-assigns

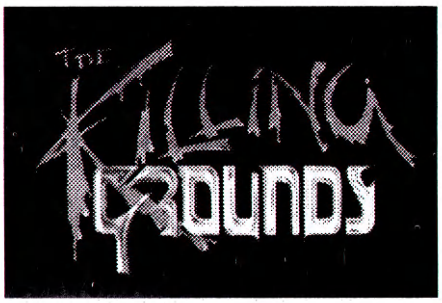
Det er meget vigtigt, at tkg-editoren (for eftertiden kaldet ab3) er assignet rigtigt. I din user-startup skal følgende assigns stå (du skal tilpasse understående så det passer til din harddisk):

assign ab3: dh2:ab3 (dh2:ab3 er navnet på mit editorbibliotek)
assign tkg1: ab3:
assign tkg2; ab3:
assign sfx: ab3:

Jeg vil anbefale at du kopierer ab3dii.tkg filen og ikonet over i dit ab3: bibliotek og derefter retter filen til følgende (Igen er dette eksempel-stien til min egen editor. Du må selv rette så den passer til din). Dette for at du også uden problemer kan starte dine baner fra boot uden startup-sequence.

assign ab3: dh2:ab3
assign tkg1: ab3:
assign tkg2: ab3:
assign tkg1: ab3:
wait 5 sec (hvis du har et blizzard kort)
tkg

Så er vi klar til at gå i gang. Men jeg skal lige nævne at der følger meget lidt grafik med editoren.



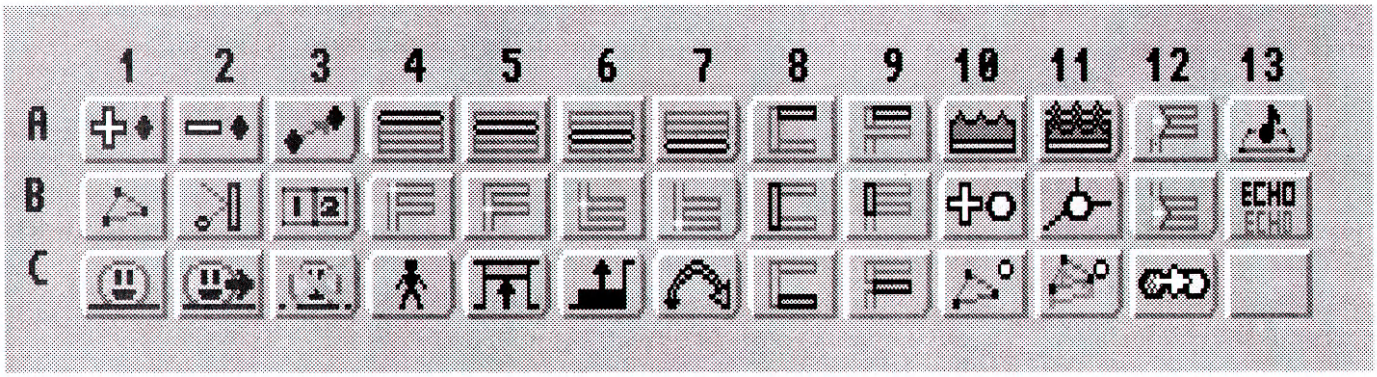
LEVED (Level Editoren)

Så går vi i gang. Har du husket at resette din Amiga? Åbn en shell og skriv ***ab3:*** (enter)

Skriv derefter ***leved*** (enter)

Nu skulle selve baneeditoren gerne starte hvis alt ellers er installeret rigtigt.

Du har nu en sort skærm, en kryds-



Dette er ikonerne i leved – jeg har her givet dem numre så du lettere kan se hvad det er for nogen jeg snakker om.

cursor og forneden 3 rækker ikoner. Disse kan rulles til siden så nye ikoner kommer frem ved at holde venstre shift nede og trykke på 9 (ikke på det numeriske tastatur). Du kan rulle tilbage ved i stedet for 9 at trykke på 8. Jeg vil forklare ikonerne efterhånden som vi får brug for dem.

Tryk på det ikon hvor der er et + tegn (A1) og før cursoren ud midt i det sorte og klik et sted med venstre mus. Nu skulle du have sat en markering – et såkaldt *point*. Lav et mønster som i fig.1.

fig.1

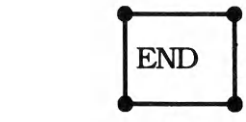


fig.2

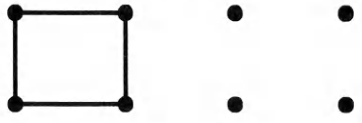


fig.3

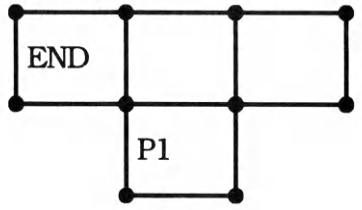
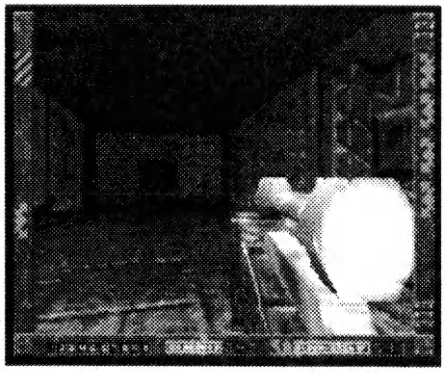


fig.4

O.k., så skal du trykke på det ikon der sidder lige neden under + ikonet (B2). Derefter klikker du på det point der sidder nederst til venstre. Derefter



på det der sidder øverst til venstre – og du fortsætter uret rundt til du klikker på det point du startede med.

Nu skulle dine points gerne se ud som på fig.2. Midt inde i firkanten fremkommer en tekst: "END", men derom senere.

Du har nu lavet det der hedder en zone. Et rum i en bane kan bestå af en eller flere zoner. Hvis din zone er blevet skæv kan du trykke på det ikon hvor en pil peger fra en sort plet mod en grøn plet (A3). Derefter klikker du med højre museknap på det point du ønsker at flytte – og derefter med venstre mus på det sted du ønsker at flytte dit point til.

Lav nu et mønster der ser ud som på fig. 3 og dan alle zonerne; men husk – hver zone starter fra venstre og går uret rundt.

Nu skulle det se ud som på fig.4!

Derefter trykker du på det ikon hvor der er en figur, der ligner en lille mand (C4) og klik derefter med venstre museknap i den nederste firkant; så skulle der gerne stå P1.

"END" står for dér hvor banen slutter og p1 er dér hvor banen starter. Der findes også en P2 for player 2, men det gemmer vi til vi skal lave two player-baner.

"END" kan flyttes ved at trykke på den lille mand og holde musen ind over den zone man ønsker til END-zone og så trykke e. P1 kan flyttes ved at trykke på den lille mand og derefter klikke i den zone man ønsker som ny startzone.

Til lykke! Du har nu lavet din første bane og nu skal den gemmes. Tryk først s for save (det er for hvis noget efterfølgende skulle gå galt). Nu bliver du spurgt om navn for fil og du skriver a. Nu saves filen. Tryk derefter på det ikon hvor der står et 1-tal og et 2-tal (B3). Igen bliver du spurgt om navn på fil og igen skriver du a. Nu rekalkuleres din bane. Ved store baner kan dette tage meget lang tid. En rekalkuleret bane skal altid efterfølgende saves igen.

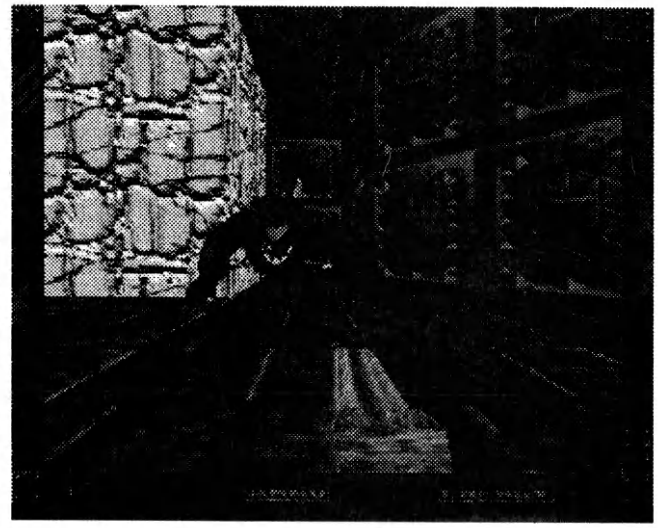
Så igen trykker du s som save og a for navn. Så langt, så godt! Tryk nu på tasterne ctrl og c og du forlader programmet. I shellen skriver du nu linkup og dette starter linkup-programmet som giver dig en sort skærm med orange tekst som siger level_nummer: Her skriver du a. Dette kan også ved store baner tage lang tid. Programmet slutter selv når det er færdigt.

Pakning

Nu skal banen pakkes. Rækkefølgen skal holdes! Skriv pm a (a står for banens navn). Derefter sker der en pakning af visse af banes filer.

Skriv derefter pgc a. Nu pakkes de sidste filer og du er klar til at se din bane. Skriv execute ab3dii-tkg og du skulle nu gerne kort tid efter befinde dig i din egen bane. Lad dig ikke gå på af at grafikken kan se lidt underlig ud, den tager vi fat på næste gang. I mellemtiden kan du lave nogle større baner.

Hvis du vil ændre på den bane du allerede har lavet, gør du som da vi



startede. Start leved og tryk l for load – og a for at loade bane a. Gå derefter i gang med at ændre banen. Du kan også starte helt forfra og så overskrive din første bane. Et godt råd – lad i begyndelsen altid en zone bestå af fire points. Senere vil jeg gennemgå nogle mere indviklede zone/rum-typer.

Lige en sidste bemærkning om points: Hvis du får sat flere points end du skal bruge, skal du anbringe dem uden for dine zoner. De kan på grund af en fejl i editoren ikke fjernes.

I næste kursus gennemgår jeg proceduren for at lave walls, hvordan man definerer dem i gamelinker-programmet samt hvordan man tapetserer vægge, gulve og lofter i leved. Hvis der bliver plads til det, vil jeg også gennemgå hvordan man ændrer på loft- og gulvhøjder i stueetagen.

Held og lykke med dine baner!!!

Min e-mail adresse er
peterj@centrum.dk □

Post-kassen

Hej Amiga Advis.

Jeg har et par spørgsmål som I måske vil besvare i Jeres Postkasse:

1) Jeg har brug for en god MIDI-sequencer til Amiga. OctaMED SoundStudio's form for tracker-notation er alt for klodset i forhold til det almindelige notations

2) Hvad er Enforcer, Enforcer hits og skal man have MMU for at kunne registrere disse?

3) Hvad er den billigste løsning til at opgradere min hukommelse i min A1200? Jeg tænkte på 4Mb fast RAM men uden processor.

En garvet Amiga-bruger

1) De to mest brugte programmer Musix-X og Bars&Pipes er begge af ældre dato, men ganske udmærkede. Især Bars&Pipes har en god notations-editor og henvender sig også mest til seriøs MIDI-anvendelse med dens mange features.

Camouflage, der er sidste nye skud på stammen skulle være shareware og ser p.t. ret lovende ud. Så hvis pengepungen er tom så skulle dette program nok være værd at kigge nærmere på. Prøv også at kigge på Deluxe Music 2.0, der har en fremragende node-editor.

2) Enforcer er et program, som programmører ofte bruger når de skal finde fejl i deres programmer. Hits er de fejl som Enforcer finder under kørsel af koden. Programmet virker ikke uden MMU.

3) Den billigeste måde at få 4 Mb Ram uden processor er vel nok at finde én der i tidernes morgen har købt et Ram-kort/PCMCIA Ram-kort og siden fundet ud af at lidt mere fart ikke er helt ved siden af.

Skal det være nyt vil jeg anbefale dig at kontakte de forskellige forhandlere og høre hvad de kan tilbyde, for man må nok sige at den slags udvidelser i takt med de efterhånden rimeligt billige acceleratorkort er gået af mode.

Amiga Advis

Hej Amiga Advis

Der er ingen tvivl om at det er rart at have et dansk Amiga-blad, der tænker på Amiga'en og ikke bare er ude på at "snyde" folk (som Det Ny Computer (nu P.C.) og Amigabla-det).

Jeg har et par spørsmål/forslag som jeg godt kunne tænke mig at I tog op snart:

1) Hvad vil I råde Amiga-ejerne til at gøre, mens vi venter på godt nyt? Da det jo ikke rigtig kan betale sig at ofre en masse penge på udstyr som måske ikke kan bruges til de nye Amiga'er?

Selv har jeg en A1200 m. Blizzard 1220/4, 120 Mb HD, Philips CM8833-II monitor, Canon BJC-4000 printer, så min ønskeliste er lang og dyr.

2) Kunne i ikke prøve at se på nogle af de områder hvor Amiga'en bliver brugt i mere proffesionel sammenhæng, f.eks. TV-serier/film, info-skærme i supermarkeder/udstillingshaller/beboer-tv?

3) Når bladet nu udkommer i sort/hvid, kunne I så ikke tænke lidt mere over hvilke billeder I bruger, især forsiden – det er jo den der skal sælge bladet til dem der ikke kender det?

4) Sender I et giro-kort, når det er tid til næste indbetaling af abonnement?

5) Er det muligt at hente Amiga-programmer fra Internettet vha. en PC'er?

(hvordan benyttes LhA-filer?)

Jacob Nielsen

Hej Jacob

Til lykke med din T-Shirt (konkurrencen) men lad nu se på spørgsmålene.

1) Der er på side 11 en notits om Amiga'ens overtagelse og der vil du finde vores råd til hvordan man skal forholde sig, bare husk på at når talen falder på overtagelsen har vi jo ikke flere oplysninger end dem du finder her i bladet. Så er der ikke nogle klare budskaber omkring overtagelsen så er det fordi vi ikke har kendskab til dette.

2) Jo det er en ganske udmærket ide og jeg vil da også mene at vi efterhånden har bragt nogle artikler af den art.

OK, jeg tror du mener i mere kommeciel sammenhæng end de områder vi allerede har berørt og jeg kender da også et par steder i Kalundborg hvor den bruges i butikker o.l., og der vil da også på et tidspunkt komme noget om det.

Men som nævnt i lederen har vi ikke ubegrænset med tid. F.eks. skal jeg tage fri fra arbejde en dag for at tage rundt og lave et interview så det må vente til industri-ferien.

Samtidigt er det svært at kende alle de steder hvor den bruges da disse steder sjældent reklamerer med det, så kender du et sted som kunne være interessant at skrive om så tag udfordringen op og lav en artikel om det.

3) Vores billed-kvalitet har groft sagt 3 dimensioner: Den ene er at vi ikke har en decideret grafiker tilknyttet Amiga Advis. Tiden – den mertid man bruger på een ting må jo tages fra en anden, og er altså et prioritets-spørsmål. Sidst men ikke mindst er det også et spørgsmål om penge.

Bladets trykning er meget billig hvilket bl.a. har muliggjort vores udvikling (se også lederen), specielt folk med alle vores blade kan nok nikke bekræftende til det.

Nu er vi så kommet ud i kioskerne og hvad det kommer til at betyde for os ved jeg ikke endnu da der går 3–4 måneder før vi får resultatet, og derfor har vi i dette nummer startet en rundspørge for at finde ud af hvad I ønsker af os.

Men jeg har svært at forestille mig at vi ikke stadig skal prioritere, så send ind og fortæl os hvordan I ønsker vi prioriterer de midler der viser at være til rådighed.

4) Ja, hvis alt går efter planen.

5) Jeg kan ikke se at der skulle være noget i vejen for det, blot skal mode på både server og modtager sættes til 'binary'. Overfører du vha. disketter skal du selvfølgelig have CrossDOS e.l. på Amiga'en (følger med WB2.x) for at kunne læse dem.

LhA er et shareware-program (100 SEK) af Stefan Boberg som kan pakke filer så de fylder mindre og derved up-/downloades hurtigere. Af tilsvarende programmer kan nævnes LZX, ARJ, Zip samt DMS som pakker en komplet diskette. Selvom Lha også findes til PC bør du nok for en sikkerheds skyld vente og pakke filerne ud på Amiga'en. Skriver du 'Lha' i en Shell for du en rimelig forklaring på brugen.

Amiga Advis

Computere

Amiga 1200 3.495,-
Amiga 1200 Tower 5.995,-
Amiga 1200 Power Tower 9.995,-
* A1200 i kæmpe tower * 68030 50 MHz *
* 10 MB RAM * 1,6 GB harddisk * CD-ROM *

Amiga 4000 TE 12.695,-
Ny stor Amiga computer. Kræver 030-060 CPU kort.
* Full-Size Tower kabinet * 6 x 5,25" & 5 x 3,5"
* A4000T Motherboard * 5 Zorro III slot * O.S. 3.1
* Fast AT og FAST SCSI II controller * 230 Watt
* High-Speed seriel & parallel porte * Keyboard
* AGA Grafik * 3,5" floppy * Mus m.m. Tilbehør:
030 CPU kort 995,-
2 GB HD + 8 MB RAM + CD Drev 2.995,-

Alle Amiga computere har 3,5" drev, mus, Kickstart 3.1, AGA grafik (24bit palette), stereo lyd, seriel og parallel port samt AT harddisk controller.

PowerPC

Nye revolutionerende PowerPC kort til Amiga fra phase 5.

PPC kortene er ægte dual processorkort. der benytter både 68030/40/60 og PowerPC CPU. Leveres med PowerPC CPU. Kræver desuden 68030 CPU (A1200) eller 68040/60 (A3/4000).
Leveres med C compiler. CyberGfX V3 m.m.

Til Amiga 3/4000:

CyberStorm PPC 604e 150MHz

CyberStorm PPC 604e 200 MHz

Ring for priser og leverings dato

Til Amiga 1200 fra maj/juni:

A1200 PowerPC 120 MHz 3.495,-

Upgrade mulig fra CyberStorm / Blizzard 1230

CyberStorm 060 MKII 5.395,-
50/100 MHz 68060 CPU med FPU og MMU.
Nyt accelerator kort til A4000 og A3000 fra phase5.
* Alt på et enkelt kompakt kort til CPU slot.
* 4 stk. 72pin SIMM RAM sokler (128MB).
* Mulighed for PowerPC upgrade hos Scanteam.

CyberStorm 040-40 MKII Spørg
40 MHz 68040 CPU med FPU og MMU.

CyberSCSI modul MKII 995,-
Fast SCSI II modul (10MB/sek.) med intern og ekstern stik. Med DynamiCache.

A2000 CyberStorm 68060 6.950,-
* 4 Sokler til 72pin SIMM RAM * 68020 mode
* Fast SCSI II controller (10MB/sek).

Amiga 1200

Blizzard 1230 IV 50 MHz 1.750,-
Med MMU. Plads til 72pin SIMM RAM og FPU.

Blizzard 1260 68060 4.950,-
50/100MHz Superscalar CPU/MMU/CPU. 4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads. Lavenergi CPU, kræver ikke blæser. Passer i standard A1200.

Spørg efter RAM priser: *5%*
Lynhurtig original Hyundai 60ns EDO RAM.

DraCo

Draco er en ny super Amiga computer. der er specielt designet til digital video. 3D grafik. billedbehandling og multimedia opgaver.
Tower med 68040/60 CPU. high-speed 24 bit grafik (4MB V-RAM). SCSI 3. CD-ROM drev. OS 3.1. Digital Video bus m.m.

Draco 040 System 23.995,-
Draco 060 System 27.995,-

Amos Bacis The Creator 175,-
PC og Apple Mac emulatore Spørg

Tilbuds varer

15" Ultra Monitor 2.495,-
Flat-Square refleksfri skærm. 1280x1024 NonInterlaced. 50-90Hz. Rotations kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.

MultiFace In/Out Card III 500,-

GVP In/Out Extender 700,-

240 W Højttalersæt 489,-
Ultra 2 way system med Surround Sound effekt. 5" Woofer og 2" Tweeter. Indbygget forstærker og strømforsyning. Styrke, bas og treble kontrol.

1,6 GB AT Harddisk 1.450,-

*** Software tilbud ***

Maxon Cinema 4D Pro 1.595,-
Fremragende 3D software med bl.a. Inverse Kinematik. Let at bruge selv for begyndere. Spar 600,-

Digita Organizer V. 2 200,-

Info Nexus 290,-
Nyt filstyrings program m.v. a la DirOpus. AGA, 24bit, musik moduler, datatypes, JPEG, GIF m.m. Spar 405,-

Adorage Video FX 300,-

MultiFax Professional 195,-
Send og modtag fax med fax modem. Spar 300,-

CyberVision 3D

Tilbud i maj **2.450,-**

Nyt hurtig 24bit hires grafik kort fra phase5 (Blizzard/PowerPC). Med virge S3 real-time 3D chip til real-time rendering og 3D-spil.
* 4 MB RAM * Til både Zorro II og III slot *
* Forberedt for PowerPC *
* Mulighed for MPEG og Scandobler moduler *

ScanDoubler modul 15-31KHz 795,-

VLab Motion Video

Med VLab Motion fra MacroSystem kan man opnå fuld digital video redigering og digitale effekter på Amiga 2/3/4000 og DraCo.
* Optag og afspil video på harddisk.
* Non-Linear redigering * Digitale video effekter.
* 25/50 billeder pr. sek. 768x592 punkter.
* JPEG 1-100% komprimering.
* VHS og S-VHS in/out * Mulighed for RGB modul.
* Perfekt til afspilning af 3D animationer.
Der medfølger brugervenlig MovieShop software med avancerede video effekter (Fade, Wipe, Flip m.v.). Kan udvides med mange flere effekter, der kan kombineres, bl.a. eksplotion, 3D, kugle, roterende kasse (f.eks. med 3 video scener på siderne) o.s.v.

VLab Motion Nu kun **7.900,-**

Casablanca 14.495,-
Ny professionel digital video og audio redigerings system baseret på Amiga og VLab Motion i videomaskine lignende kabinet med trackball.
Indbygget avanceret software og digitale effekter. Kræver ikke andet hardware end en stor harddisk.

**** Få tilsendt info og priser ****

5 % Ekstra rabat til Amiga Advis læsere på de mærkede varer.

Modem

US Robotics Sportster V 56Kbps 1.695,-
Nyt 33.600 baud fax modem med voice funktioner, højttaler, mikrofon m.m. Kan let upgrades til den kommende X2 standard på 56.000 baud downstream, perfekt til bl.a. Internet og video telefon.

ISDN Blaster II 2.650,-
* ISDN kort * 2 x 8000 CPS * I/O Expansionport.
Lynhurtig datakommunikation og InterNet.

TKR ISDN FastLink 3.495,-
* ISDN modem * V.42bis kompression
Amiga Special: Sehr gut" "1MB pakket data overført på 2 min. Hermed er BTX og Internet først rigtig sjov".

IBrowse 1,0, AWeb 2.0 m.v.
Spørg efter de seneste versioner og aktuelle priser på det bedste Internet World Wide Web software.

Drev

3,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.695,-
Ekstrem hurtig ny harddisk. Perfekt til Amiga.

2,5 GB Maxtor AT Harddisk 2.150,-

A1200 1,2 GB Mini Harddisk 1.750,-
Meget lille harddisk med kun 12mm højde til A1200.

3,5 GB Quantum SCSI 3 3.895,-

1,5 GB SyQuest Drev *5 %* 4.295,-
SCSI drev til 1.500 MB udskiftelige medier. Så hurtig som normale SCSI drev. Kompakte solide medier.
1,5 GB Medie 945,-

Seagate 8 GB Streamer 3.695,-
35-60 MB pr. min. Fås til både AT og SCSI.

Amiga kompatible CD-ROM drev

CD-ROM AT 12 x 1.095,-
CD-ROM SCSI 10 x 1.650,-

CD Changer 8x6 2.295,-
Nyhed fra TEAC. Hurtig 8 speed CD-ROM Drev med plads til 6 CD'er. Størrelse som normal drev.

CD-ROM Brænder Philips 3.495,-
Lav dine egne CD'er. Philips SCSI drev. Læser med 4 x speed, skriver med 2 x speed. CD'er: 49,-
Spørg efter A1200/A4000 CD-ROM Interface

Easy CD A1200 1.195,-
CD-ROM PCMCIA interface med kabel og kabinet til drev. Indbygget audio mixer. Med audio kabler og player. Cache CDFS. CD32 emu. m.m.
Easy strømforsyning 185.-

Monitore

14" MicroVitic 15-40KHz **2.995,-**
14" Ultra DG14 31-48KHz **1.895,-**
17" Ultra DG17 31-64KHz **4.695,-**
* 17" Invar Mask billedrør * 1280 x 1024 punkter
* Non Interlace * Low-Radiation * 30-50 KHz
* 130 MHz båndbredde * Digital kontrol *5 %*

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam

Tlf. **86 18 16 00**

Åben 10.00 - 17.30
Fredensgade 42 8000 Århus C
Fax 86 18 16 01 Giro 7 51 47 27

Køb-salg-bytte

■ Regler for annoncering i "Køb-salg-bytte":

Kun abonnenter kan annoncere. Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte.

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Amiga Technologies Internet-pakke SurfWare, kr. 250,-.
Peter, 20 93 06 91

A-2000: Motherboard: 500,-. Ram-modul, 1 Mb, 300,-.
Peter, 20 93 06 91

2 MB fast-RAM til A1200 (PCMCIA). 400 kr.
Lars, 56 95 99 97

XIPaint 4.0 (CD-ROM) 200,-
DirWork 2.0 (lig DOpus 4) incl. spiralrygs manual 75,-
InterWord/Base/Spread 2.0 (sælges kun samlet) 100,-
DPaint IV AGA (incl. manual) 100,-
DrawStudio 1.1.0 (incl. ImageStudio og TextureStudio) 350,-
Squirrel SCSI interface A600/1200 (bl.a. til A4 scanner) 350,-
AMOS 1.32 m. spiralrygsman. 200,-
SimLife AGA 100,-
SimCity 2000 AGA 100,-
PGA European Tour AGA 100,-
Alle programmer i originalindpakning med manualer.
Priserne er incl. forsendelse.
Anders, 56 99 00 53

Emplant deluxe, PC/MAC-emulator med 586- og SCSI-I-moduler. Inkl. software og manual. Kr. 1.200,-.
Peter, 56 99 00 91

CDROM-drev, Pioneer, Atapi, 4x, kr. 300,-.
Peter, 56 99 00 91

KØBES:

Ram-udvidelse til A-500+, 1Mb.
Peter, 56 99 00 91

Rise of the Robots til - CD32
Dansk stavekontrol til KindWords 3, evt. sammen med KindWords 3
Jan, 59 27 89 91

5% til vore abonnenter

■ Amiga Advis' abonnenter kan hos forskellige forhandlere opnå 5 % rabat på forskellige Amiga-produkter.

Ved køb skal I huske at oplyse jeres abonnements-nr. og forhandleren vil så kontakte os for at få nummerets rigtighed bekræftet.

Tilbudene gælder kun for det aktuelle nr. af bladet, hvilket betyder at ***nedenstående tilbud gælder fra den 15. maj 97 til den 19. jun 97***, begge dage inklusive.

Absalon yder 5% rabat på:
Alle harddiske

Amiga Soft yder 5% rabat på:
Alle lager-varer

Kiwi Multimedia yder 5% rabat på:
Alle deres Towers på nær
Diamond
Keyboard-adaptor

Scanteam yder 5% rabat på:
RAM
1,5 Gb Syquest-drev
17" Ultra DG17

Epic Data yder 5% rabat på:
Alle Micronik Towers
Alle PPC-kort

Med venlig hilsen
AMIGA ADVIS

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- Internet-kursus, del 8
- Hvorfor lære Shell?, del 8
- PCx 1.1 – Software PC-emulator
- Collector 2.5 – Freeware billedkataloger af høj kvalitet
- Fields of Battle 1.3 – 1. Verdenskrig-simulator fra danske Bevelstone Production
- AB3DII-TGK Editoren, del 2
- Opfølgning på Amiga'ens fremtid

Derudover selvfølgelig vores faste artikler Kort Nyt, Spil på vej, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra Jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende Amiga-relateret.

PÅ GENSYN D. 19. JUNI!!!

ABONNÉR PÅ AMIGA ADVIS

Vi vil gerne fra Amiga Advis' side føre en aktiv prispolitik,
da det efter vores mening skulle kunne lønne sig at forudbestille og betale for bladet.
Derfor vil der være forskellige prisklasser,
afhængigt af om man tegner abonnement for 3 eller 6 måneder.

Butikspris:
Kr. 29,95

Abonnementspris:
3 numre i A4-format...kr. 81,- (=kr. 27,- pr. stk.)
6 numre i A4-format...kr. 156,- (=kr. 26,- pr. stk.)

Nr. 1/96–3/96 (A5-format) kan stadig købes for kr. 10,- pr. stk.
Nr. 4/96–5/96 (A4-format) kan stadig købes for kr. 20,- pr. stk.
Nr. 1/97–4/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 26,- pr. stk.

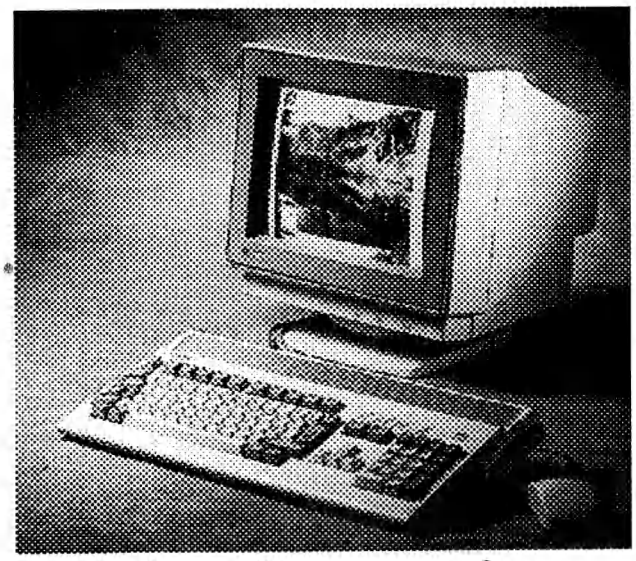
HVORDAN BETALER MAN SÅ FOR BLADET?

[illegible] tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr.,
[illegible] eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede numre samt det pågældene beløb.

Med venlig hilsen

AMIGA ADVIS
JERNBANEVEJ 47
4450 JYDERUP
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298–1599

FORHANDLERE AF AMIGA ADVIS:
Amiga Soft, Betafon, CitiSoft, Fotohuset (Horsens), Kiwi Multimedia, Scanteam,
samt en række blad-kiosker landet over.



AMIGA

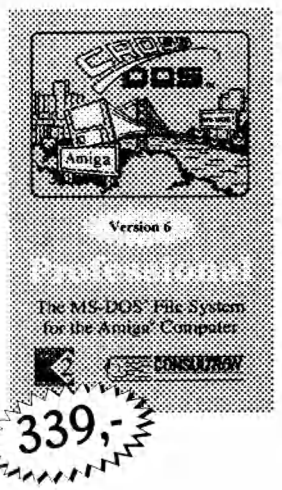
Pris uden monitor

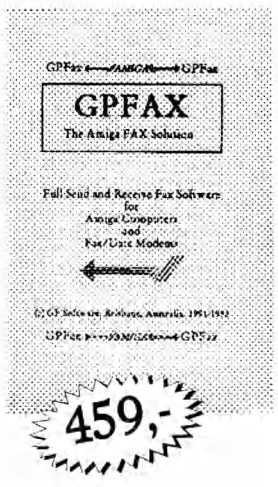
A1200 3495,-

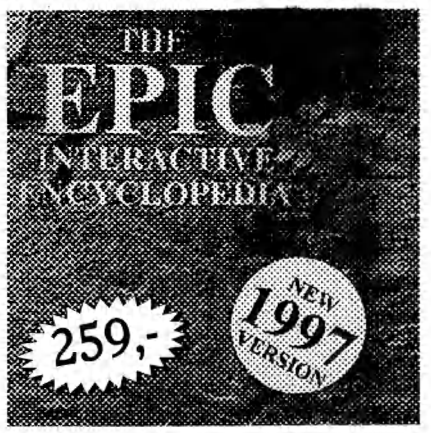
A1200HD 4495,-

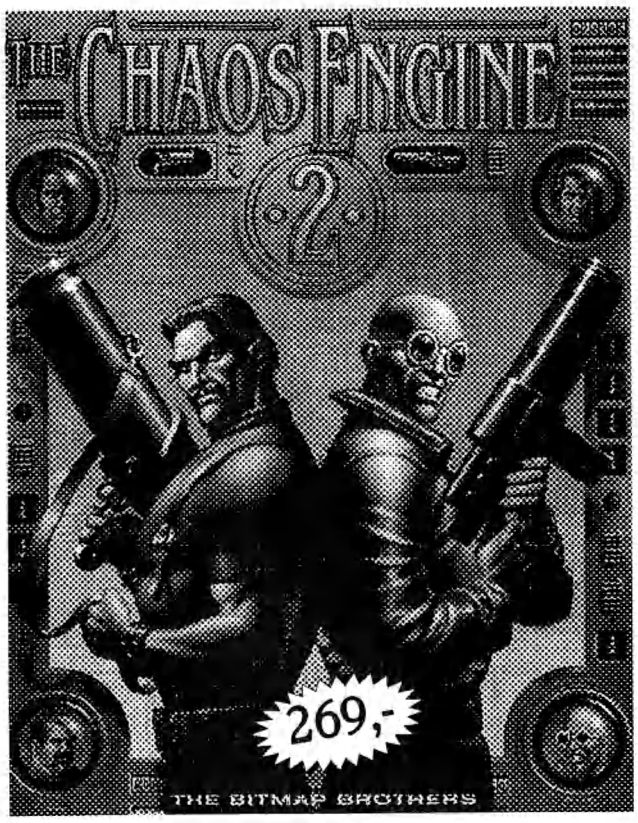
Pakken indeholder:

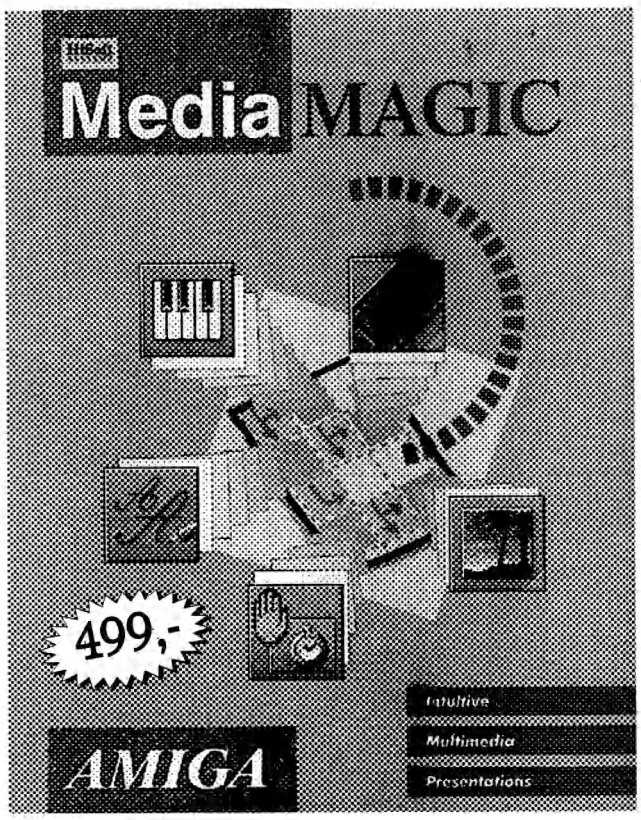
Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datastore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

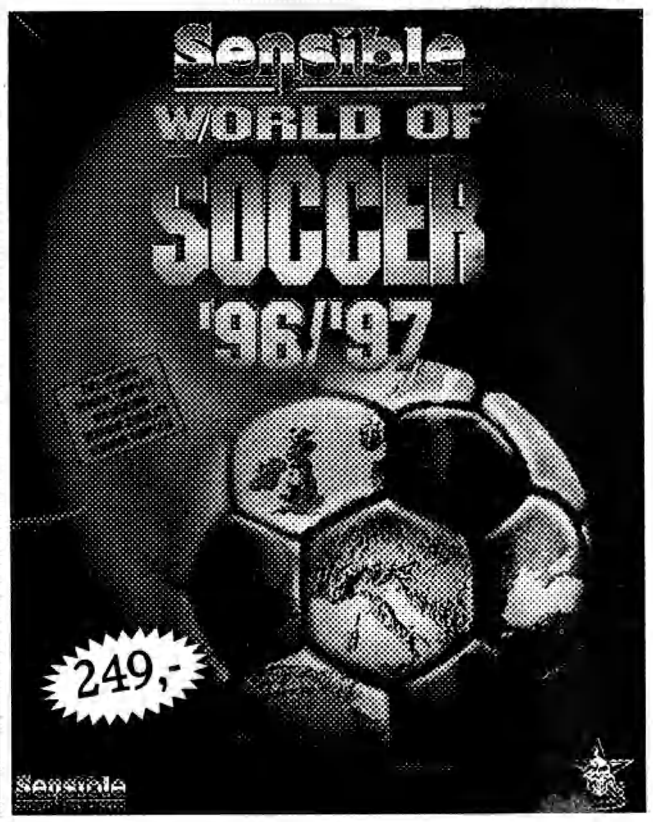












BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276
http://betafon.dk • ordre@betafon.dk